6/99 Ausgabe 25 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▌Dänemark dkr 16,- ▌Italien Lit 4.200 ▌Luxemburg lfr 86,- ▌Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▌Schweiz sfr 3,90 ▌Griechenland DR 700,- ▌Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA

06
4 194373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME B

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

20 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN

GOEMON 2
CASTLEVANIA

DONKEY KONG 64
Sensationelle Bilder: Die 64-Bit-Version des SNES-Klassikers

SHADOWGATE 64
Erstmals getestet: Der N64-Adventure-Knaller

SUPERMAN
RE-VOLT
Spitze: 13 neue N64-Games enthüllt!

4-Seiten-Test

STAR WARS EPISODE I
Getestet: Der N64-Rennspielhit zur Kinosensation!

Im Test: NBA Pro 99, Rampage 2 Universal Tour, Bottom Of The Ninth, All Star Tennis • Angespielt: Command & Conquer, Rainbow Six, GTA • Mit Sammelkarten, Doppelposter, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.

2 RIESENPOSTER: SUPERMAN + SHADOWGATE 64

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

VORSICHT! oder Du wirst getoastet

JETZT ERHÄLTLICH

NINTENDO 64

THE ORIGINAL

Micro Machines®

SCALE MINIATURES

64 TURBO

Brandheiß - Micro Machines jetzt für die Nintendo 64-Konsole!

- **32 witzige Fahrzeuge: Sportwagen, Trucks, Panzer, Schnell- und Luftkissenboote, Strandbuggies, Caravans und Jeeps**
- **48 Rennstrecken in lebendigen, außergewöhnlichen 3D-Umgebungen**
- **Spaßige Extras wie Holzhammer, Minen und Kraftfelder, um Deinen Gegner zu bombardieren**
- **Für bis zu 8 Spieler gleichzeitig (je 2 Spieler teilen sich einen Controller)**
- **Zur Belohnung gibt es Bonus-Fahrzeuge**

Codemasters®

www.micromachines.co.uk

© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Micro Machines is a registered trademark owned by Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated to Galoob Toys, Inc. "N", ™ and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

Nintendo hat die Macht

Das Erfolgsrezept klingt einfach: Man kaufe die Lizenz eines erfolgreichen Kinofilms, bastle ein schmuckes Spiel dazu und fertig ist der Millionenseller! Doch welcher Kinofilm wird tatsächlich erfolgreich? Ob ein Film floppt oder erfolgreich wird, wissen meist noch nicht einmal alte Hollywood-Veteranen mit letzter Sicherheit. Selbst als klare Blockbuster eingestufte Filme lassen oftmals das Personal an den Kinokassen vereinsamen und kein Mensch weiß warum. Bei Star Wars: Episode I, das am 19. Mai endlich in Amerika angelaufen ist, dürften derlei Zweifel jedoch kaum angebracht sein. Es gilt sogar als sicher, daß dieser Streifen Titanic als erfolgreichsten Film aller Zeiten ablösen und mehr als eine Milliarde Dollar einspielen wird. Ob die dazugehörigen Spiele ähnlich erfolgreich sein werden, hängt nicht zuletzt auch von deren Qualität ab. Passend dazu nehmen wir in dieser Ausgabe Star Wars Episode I: Racer (das erste der zwei geplanten Star-Wars-Spiele zum neuen Kinofilm) erstmals unter die Lupe. Ebenfalls auf dem Prüfstand stehen Shadowgate 64, NBA Pro 99 und Rampage 2: Universal Tour. Viel Spaß bei der Lektüre!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

ANGESPIELT

Command & Conquer	Erstmals gespielt: die N64-Version	10
Donkey Kong 64	Neue Bilder zur Affensaga	14
GTA	Rennspiel der anderen Art	15
Rainbow Six	Der Action-Knaller von Take 2	12
Re-Volt	Das neueste Racing-Game von Acclaim	16
Superman	Der Mann aus Stahl	18

TESTS

All Star Tennis 99	Verbessert: Ubis Sportgame	44
Bottom Of The Ninth	Baseball von Konami	44
Golden Nugget 64	Das Spiel für Zocker	45
NBA Pro 99	Konami auf dem Parkett	34
Rampage 2: Universal Tour	Hochhäuser in Angst	45
Shadowgate 64	Erster Test: der Adventure-Hit	30
Star Wars: Racer	Getestet: das mächtige Rennspiel	26

KOMPLETTLÖSUNGEN

Castlevania	Teil 1 der Komplettlösung	62
Goemon 2	So hüpft der Mystical Ninja	50

POSTER

Superman	35-38
Shadowgate	39-42

SAMMELKARTEN

All-Star Baseball 2000	75/76
Chameleon Twist 2	75/76
Rampage 2: Universal Tour	75/76
Zelda: Ocarina Of Time	75/76

SPIELENEWS

Acclaim Sports Soccer	6
Battlezone 64	8
Blitz 2000	8
Bomberman 64 2	6
Carmageddon 64	9
Dragon Sword	7
Eternal Darkness	8
Fighters Destiny 2	6
Knockout Kings	8
Lego Racers	6
The New Tetris	8
Virtual Championship Wrestling	6
Young Olympians	7

NEWS

Aus den USA	8
Aus Japan	6
Game-Boy-News I	7
Game-Boy-News II	9
Kurz & Knapp	9

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten	20

T&T: CHEATS & CODES

All-Star Baseball 2000	49
Chameleon Twist 2	49
International Superstar Soccer 64	49
Lode Runner 3D	49
Mission: Impossible	49
Rampage 2: Universal Tour	48
Snowboard Kids 2	48

LESERTIPS

All-Star Baseball 99	72
Glover	72
Micro Machines 64 Turbo	72

RUBRIKEN

Chart-Attack	24
Impressum	73
Kleinanzeigen	70
Leserbriefe	46
Vorschau	74

DONKEY KONG 64 14

Kaum ein anderes Spiel wird mit mehr Sehnsucht erwartet als die die 64-Bit-Fortsetzung der Donkey-Kong-Saga. Kurz vor der E3 drangen weitere Bilder des Rare-Geheimprojektes an die Öffentlichkeit! Wir präsentieren sie euch zusammen mit den neuesten Infos!

STAR WARS EPISODE I 26

Es ist soweit: Wir nahmen Platz im Pod-Racer aus dem neuen Star-Wars-Kinofilm und düsten auf den originalgetreuen Schauplätzen um die Wette. Müssen sich Extreme G2, F-Zero X und WipEout 64 auf einen neuen Rivalen gefaßt machen?

SUPERMAN 18

Mit rekordverdächtiger Verspätung hebt der Mann aus Stahl endlich auf dem Nintendo 64 ab. Gelingt Titus mit diesem vielfältigen Genremix ein echter Hit oder werden nur echte Superman-Fans glücklich werden?

NIKE ALPHA PROJECT

MERCURIAL 2

Bang.

Angesicht der bevorstehenden E3 war der Informationsfluß aus Japan diesen Monat eher spärlich – die entscheidenden Karten will Nintendo erst auf der wichtigsten PC- und Videospielmesse der Welt aufdecken. Dafür brodelte die Gerüchteküche auf heißer Flamme. Gut informierte Quellen haben angeblich sogar den Namen des N64-Nachfolgers herausbekommen. Die neue Konsole soll Project Dolphin heißen, sowie über ein DVD-Laufwerk und deutlich bessere Komponenten als die PlayStation 2 verfügen.

Er ist wieder da

Bomberman wird bald seinen dritten Auftritt auf dem N64 feiern. Hudson werkelt derzeit eifrig an Bomberman 64 2, welches einige neue Elemente zum bewährten Gameplay hinzuaddieren will. So werden die Feinde über eine Energieanzeige und Bomberman selbst über eine neue Fähigkeit verfügen – in Zukunft wird der kleine Bombenleger auch springen können. Zahlreiche neue Bomben und diverse Endsequenzen sollen darüber hinaus für Abwechslung und Langzeitmotivation sorgen. Voraussichtlicher Release des Titels: drittes Quartal '99.

Ein Freudenfest für Multiplayer - vier Bombenleger können gleichzeitig loslegen.

Fighters Destiny Teil 2

Imagineer arbeitet an einem Nachfolger von Fighters Destiny. Diese Nachricht ist durchaus zu begrüßen, denn die Auswahl an Beat 'em Ups auf dem Nintendo 64 ist ja noch nicht gerade üppig. Sonderlich inspiriert scheint der Titel nicht zu werden, denn in nahezu allen Punkten will man sich dabei an den ersten Teil anlehnen. Fünf Spielmodi (unter anderem Training und ein umfangreicher Battlemode), elf Kämpfer und ein ausgereiftes Punkte- und Bonussystem sollen auf dem Kampfprogramm stehen. Derzeit ist der Titel, der grafisch ein wenig altbacken anmutet, noch ohne Publisher.

Grafisch wirkt der Titel nicht unbedingt zeitgemäß.

Virtual Championship Wrestling

Der Nachschub an hochklasigen Wrestling-Spielen für das Nintendo 64 nimmt kein Ende: Neben dem im Sommer erscheinenden WWF Attitude können sich Importfans auch auf die aufgemotzte japanische Fassung von WCW/nWo Revenge freuen. Neue Features wären Freilicht-Arenen, ein detaillierter Edit-Modus und zahlreiche neue Wrestler aus japanischen Ligen – nur auf die Originalnamen müßt ihr verzichten. Die neue Wrestling-Referenz in spe erscheint allem Anschein nach nun doch nicht im Sommer, sondern erst im Oktober/November – zumindest die Revenge-Fans in der Redaktion können's kaum noch erwarten!

In der japanischen Fassung von Revenge gibt sich u. a. auch Vader die Ehre.

Im umfangreichen Edit-Modus bastelt ihr euch euren Wunsch-Wrestler zusammen.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: Mai: Last Legion UX, Neon Genesis Evangelioni, Juni: Powerful Pro Baseball 6, Mario Golf, Harrier 2001.

Lego Racers

Kindisch oder einfach gut?

Unter den Fittichen des dänischen Ablegers von Lego Media arbeitet High Voltage derzeit an einem Funracer in der besten Tradition von Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing. Bevor es auf eine der zwölf Pisten geht, ist erst einmal der eigene Klötzchen-Flitzer zu konstruieren. Je nachdem, wo man die Steine plaziert und wie man sie anordnet, wird sich die Aerodynamik des Gefährts dementsprechend verändern. Die Strecken basieren auf vier Grafiksets – Schloß, Piratenwelt, Abenteuer und Weltall. In jeder Umgebung werden spezifische Hindernisse und Gefahren dem Sieg im Weg stehen – zum Beispiel riesige Pendel und Hämmer in den Schloßstufen. Für einen Sieg oder eine gute Plazierung gibt es neue Legosteine, mit denen man seinen Wagen aufmotzen kann. Diverse Power-Ups, die in drei Ausbaustufen vorliegen, können den entscheidenden Vorteil für ein erfolgreiches Rennen bedeuten. Unter anderem winken Turbos, Kanonen, Öllachen und Greifhaken. Mit einem Expansion Pak kommen Spieler in den Genuß hochaufgelöster Grafiken, aber bereits ohne diesen Zusatz verspricht man ein flüssiges Gameplay und eine konstante Frame-Rate. Umwerfend spektakulär wirkt die Optik zwar derzeit noch nicht, aber eine gelungene Ergänzung des N64-Sortiments dürfte Lego Racers in jedem Fall werden. *(mm)*

Die Lego Racers machen speziell aus der Nahansicht einen sehr überzeugenden Eindruck.

Acclaim Sports Soccer

Die neue Referenz?

Quagmire? Was ist denn das? Dieser ungewöhnliche Name steht für die Grafikengine, die für Acclaim Sports Soccer Verwendung finden wird, und speziell beim Titel All Star Baseball 2000 schon für staunende Blicke gesorgt hat. Mittlerweile gibt es auch schon weitere Fakten zum Anwärter auf den neuen Referenzthron. 32 internationale Teams mit über 700 individuellen Spielern und acht 3D-Stadien werden das Gerüst bilden, auf dem das Spiel basiert. Satte 50.000 Animationen sollen zudem für einen absolut flüssigen und realistischen Bewegungsablauf sorgen. Neben vier bereits feststehenden Spielvarianten (Freundschaftsspiel, Acclaim Sports Trophy, Knockout und Liga) wird man sich darüber hinaus eigene Modi mittels eines flexiblen Editors selber stricken können. *(mm)*

Ein blitzartiger Konter kurz vor dem erfolgreichen Abschluß?

Young Olympians

Junge Götter

Saffire werkelt derzeit an einem wahrhaft göttlichen Spiel. In einer (noch) nicht näher definierten Vergangenheit wurden ein paar unsterbliche Bösewichte von den Göttern in die Unterwelt verbannt. Im 20. Jahrhundert bricht dann das Chaos aus: Übereifrige Wissenschaftler öffnen das Portal zum Hades und die ehemals Verbannten machen sich auf, um die Erde gehörig aufzumischen. Fünf junge Götter (Priscilia, Damian, Lyssa, Odysseus und Melanie), allesamt mit speziellen Kräften ausgestattet, versuchen den Vormarsch aufzuhalten. Der Kampf gegen die Feinde wird dabei ungewöhnliche Formen annehmen, denn Fiendus, Temptus und Co. sind überaus mächtig und haben nicht nur die Kontrolle über Reichtum und Tod, sondern können auch in die Träume der Bevölkerung eingreifen. Wie man sich dagegen zur Wehr setzen kann, steht zwar noch nicht fest, dürfte aber vom Gameplay her sehr interessant werden. Zwei Spieler gleichzeitig werden diese Aufgabe in jedem Fall gemeinsam angehen können. Über einen eventuellen Versus-Mode ist noch nichts bekannt. Derzeit überlegt Saffire noch, ob man sich einen Publisher für den Titel sucht oder ob man Young Olympians selbst vertreiben wird. Dieses Jahr ist übrigens nicht mehr mit der Götterspeise zu rechnen. *(mm)*

Grafisch scheint Young Olympians lecker zu werden, wie man an diesen feschen Damen unschwer erkennen kann.

Trotz einiger Kopfnüsse soll der Action-Aspekt ganz klar das Geschehen dominieren.

Dragon Sword

Action mit Satisfaction

Ein interessanter Titel entsteht derzeit bei den Interactive Studios in Großbritannien, die schon für den Titel Glover verantwortlich waren. Dragon Sword versetzt euch in das finstere Mittelalter und bietet eine flotte Mischung aus Action, Abenteuer und einem Hauch Rollenspiel. Zwei mutige Helden wollen die finstere Hexe Zordanthia stoppen, die für Chaos im magischen Lande Tengarra sorgt. Beim Kampf gegen die rund 50 unterschiedlichen Gegner können immerhin 40 verschiedene Waffen eingesetzt werden. Unter anderem werdet ihr mit Messern und verschiedenen Schwertern gegen die Brut kämpfen können. Auf ihrem Weg zur finalen Konfrontation müssen die Heroen Tia und Kailan Waldgebiete, Wüsten, Eislandschaften, Berge und düstere Höhlen durchqueren und dabei auch kleinere Rätsel lösen. Die Entwickler des vielversprechenden Produktes, welches auch einen Battle-Modus für vier Spieler bieten wird, suchen derzeit übrigens noch einen Publisher. *(mm)*

Diese Impression macht einen wahrhaft heißen Eindruck.

Die riesigen, detaillierten Monster können bereits jetzt gefallen.

Wer an dieser Stelle wie gewohnt unserer Rubrik „Nachgefragt bei …" erwartet hat, wird vielleicht entrüstet sein, aber aufgrund der riesigen Flut an Titeln, die derzeit für den Game Boy Color erscheinen, haben wir uns dazu entschlossen, unseren Game-Boy-Bereich etwas zu erweitern und nun gleich zwei Rubriken mit dieser Thematik anzubieten. In ruhigeren Monaten oder bei besonders signifikanten Interviews werden aber die Branchenvertreter weiterhin zu Wort kommen.

Die Rückkehr der Super Mario Bros.

In diesem Sommer werden die Super Mario Bros. ihr Comeback auf dem Game Boy Color feiern. Vor 14 Jahren belebte der Titel die Jump&Run-Landschaft auf beeindruckende Weise, und selbst heutzutage sollte man sich das Modul nicht entgehen lassen. Ihr müßt Mario durch acht große Welten geleiten und trefft dabei natürlich auf seinen ärgsten Feind Bowser sowie zahlreiche Koopas. Jede Menge versteckte Extras und Geheimzonen sorgen dabei für die besondere Würze.

Bis auf die Auflösung und die Größe der Landschaft und der Charaktere ist die Game-Boy-Color-Variante der Super Mario Bros. identisch mit dem NES-Vorbild.

Frogger ist wieder da

Im Vertrieb von Take 2 werden derzeit diverse Spielhallenklassiker neu aufgelegt. Den Auftakt macht dabei Frogger. Ziel ist es hier, einen kleinen Frosch sicher über eine belebte Straße und einen Fluß zu führen. Diverse Hindernisse wie Autos, Schlangen und Krokodile machen dem grünen Freund dabei das Leben schwer. Als Ausgleich kann er aber auch ein passendes Froschweibchen mit nach Hause bringen oder findet in seinem Domizil schmackhafte Fliegen vor. Als flotte Highscore-Jagd kann der Titel durchaus motivieren, auch wenn man wahrscheinlich das Original kennen muß, um den Reiz von Frogger zu verstehen.

Neue Produkte braucht das Land

Interessantes Zubehör erreichte uns diesen Monat von InterAct. Mit dem HandyPak könnt ihr euren Game Boy in eine Maschine verwandeln, die zahlreiche Blicke auf sich ziehen wird. Neben einem Aufsatz für die Steuerelemente bietet das Accessoire seitliche Lautsprecher für ein intensiveres Klangerlebnis und eine Lupe mit Beleuchtung, wodurch man nun nicht mehr auf günstige Lichtverhältnisse angewiesen ist. Bis auf die Kontrolleinheit, die nicht hundertprozentig präzise reagiert, eine feine Sache und eine definitive Kaufempfehlung. Das PulsePak Color, mit dem der Sound der verschiedenen Games in einen Rumbleeffekt umgewandelt wird, ist bei Shoot 'em Ups oder Rennspielen durchaus interessant, bei einigen anderen Titeln war die Wirkung hingegen zu schwach – und das, obwohl die Stärke der Vibration durch ein kleines Rad auf der rechten Seite variabel eingestellt werden kann. Abgerundet wird das Angebot von InterAct durch die PowerGrips in den Farben Violett und Violett-Transparent und den schwarzen PowerPak, wobei die Produkte allesamt Akkus darstellen. Diese werden bequem ins Batteriefach eingesteckt und können sogar während des Spielens aufgeladen werden. Unsere Empfehlung sind die PowerGrips, die einen schmucken Eindruck machen und den Game Boy Color sogar auf eine gewisse Art und Weise verzieren. Bis auf das PulsePak Color, welches mit DM 24,99 zu Buche schlägt, kosten alle hier vorgestellten Produkte DM 39,99 .

Mit dem PulsePak Color von Interact werden die Audiosignale des Game Boy Color in Vibrationen umgewandelt.

Das HandyPak bietet ein Vergrößerungsglas mit Beleuchtung, Stereolautsprecher und einen interessanten Aufsatz für die Feuerknöpfe und das Steuerkreuz.

Während ein Häuflein Aufrechter den Redaktionsalltag bewältigt, sind Hans und Florian auf der E3 unterwegs, um den Herstellern die letzten Geheimnisse zu entlocken. Ein besonderes Augenmerk gilt dabei natürlich dem Nintendo-Stand, wo zahlreiche Hochkaräter zum ersten Mal in spielbarer Form präsentiert werden sollen. Wir rechnen unter anderem mit Command & Conquer 3D, Donkey Kong 64, Eternal Darkness, Riqa, Ogre Battle 3 und StarCraft. Unser riesiger Messebericht im nächsten Monat wird euch über diese Titel und die eine oder andere Überraschung informieren.

Knockout in der ersten Runde

25 verschiedene Boxer werden zur Auswahl stehen.

Zu den Kämpfern wird auch Muhammed Ali zählen.

Für den Herbst plant Electronic Arts eine Boxsimulation mit dem Titel Knockout Kings, die ihren Ursprung auf der PlayStation hat. Zu den 25 Boxern, die man für den Titel plant, werden Joe Louis, Rocky Marciano, Jake Lamotta und Marvin Hagler gehören, wobei jeder über seinen individuellen Kampftstil verfügen wird. Neben authentischen Schauplätzen wie dem Madison Square Garden soll auch ein hochgradig interessanter Great-Fight-Mode angeboten werden, in dem klassische Kämpfe neu aufgelegt werden. Grafisch macht der Titel zwar noch keinen überwältigenden Eindruck, aber bis zum Release ist ja noch ein wenig Zeit.

Klassiker im neuen Gewand

Battlezone 64 dürfte Spiele-Veteranen noch bestens als Vektorgrafikautomat aus der Spielhalle vertraut sein. Im letzten Jahr wurde der Titel für den PC neu aufgewärmt, wobei das ursprüngliche actionlastige Konzept modifiziert und mit strategischen Spurenelementen angereichert wurde. Activision plant derzeit eine Umsetzung für das N64, die von Crave entwickelt wird. Vorstellen kann man sich das Ganze als eine Art Command & Conquer mit einer dreidimensionalen Grafik im Stile von etwa Turok 2.

Battlezone 64 sieht aus wie ein Mech-Shooter, besitzt aber auch strategische Momente.

Es blitzt wieder

Im September geht NFL Blitz in die zweite Runde – der Nachfolger mit dem Titel Blitz 2000 wird wieder ohne kompliziertes Regelwerk auskommen und zudem den größten Lapsus des Vorgängers ausräumen: Diesmal können auch vier Zocker gleichzeitig loslegen. Ein neues, intuitives Paßsystem, aktualisierte Kader, fünf neue Stadien und ausgereiftere strategische Möglichkeiten werden darüber hinaus von Midway versprochen.

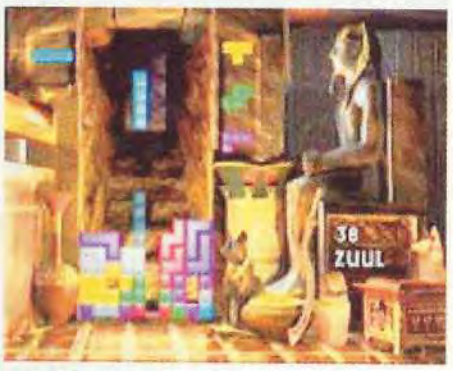
NFL Blitz 2000 wird endlich auch eine Unterstützung für vier Spieler gleichzeitig bieten.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen:19.5.: Star Wars: Racer; 25.5.: Superman; 2.6.: Shadowgate 64, Rat Attack, Hybrid Heaven; 16.6.: World Driver Championship.

The New Tetris

Alles neu?



Ein Novum für ein Tetris-Spiel – die Optik ist durchaus gelungen und bietet einige nette Details.

Bei The New Tetris von Nintendo können vier Spieler gleichzeitig um Punkte kämpfen.

Im Juli ist es endlich soweit: Nintendo wird ein zeitgemäßes Update von Tetris auf die Zocker loslassen. Entwickelt wird der Titel von H20 Entertainment, die schon für Tetrisphere verantwortlich zeichneten. Im Gegensatz zu Magical Tetris Challenge von Capcom wird The New Tetris auch einen Modus für vier Spieler gleichzeitig bieten, bei dem man durch geschicktes Bilden von Kombinationen den Screen der jeweiligen Kontrahenten mit „Abfall" füllen kann. Grafisch darf man sich natürlich keine Wunderdinge erwarten, aber die Entwickler wollen durchaus auch eine ansprechende Optik bieten. Neue Gebilde und die Möglichkeit, Steine aus strategischen Gründen in einer Kiste aufzubewahren, dürften das Spiel auch für Knobel-Veteranen interessant machen. *(mm)*

Eternal Darkness

Ein Lichtstrahl in der ewigen Dunkelheit

Eternal Darkness wird auf der E3 mit Pauken und Trompeten von Nintendo enthüllt – erste Details sind aber schon durchgesickert: Der Titel soll eine Art Mischung aus Legend of Zelda und Biohazard darstellen und eine fulminante Reise durch die Zeit als Grundkonzept bieten. Zahlreiche Schockelemente und beeindruckende Cutsequenzen sollen für ein cineastisches Erlebnis der Extraklasse sorgen. Der Titel wird von den Kanadiern Silicon Knights entwickelt, die sich ihre ersten Meriten auf der PlayStation verdienten und mit Eternal Darkness nun ihren ersten N64-Titel entwickeln. Weitere Informationen findet ihr hoffentlich in unserem großen E3-Bericht in der nächsten Ausgabe. *(mm)*

Eternal Darkness von Nintendo bietet Elemente aus Zelda und Biohazard und vermittelt eine düstere, beklemmende Atmosphäre.

Carmageddon 64

Brutaler Racer

Mit Carmageddon 64 fährt bald ein Racer an den Start, der stark in den Bereich brutale Gewalt abdriftet. In 37 Stufen hat man sich dort gegen 20 andere Fahrer durchzusetzen, wobei man die Kontrahenten mit schierer Waffengewalt vom Sieg abhalten kann. Die Entwickler Software Creations versprechen völlige Bewegungsfreiheit und eine famose Spielbarkeit. Da man im Spiel unschuldige Passanten gnadenlos über den Haufen fahren kann, dürfte sich der Titel nicht für zartbesaitete Gemüter eignen. Carmageddon 64 wird in Deutschland von Acclaim vertrieben. Der Release ist für den Juni geplant. *(mm)*

Verbesserungswürdig: Spektakulär wirkt die Optik derzeit noch nicht, aber immerhin werden ein paar feine Details geboten.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Das Monster: Auf der E3 erfahren wir nähere Details, aber nach dem aktuellen Stand wird Biohazard 64 von Capcom auf einem unglaublichen 512-MBit-Modul erscheinen. Damit überträfe das Spiel die Speicherkapazität des Zelda-64-Moduls um das Doppelte.

Wahrhaft großes Rollenspiel: Das lang ersehnte Ogre Battle 3 wird ebenfalls mächtig. Hersteller Quest plant derzeit ein 320-MBit-Modul. Diese Masse wird in erster Linie für die vorgerenderten Animationen und Hintergründe vonnöten sein.

Die Sensation: Auf der E3 wird voraussichtlich ein absoluter Hammer enthüllt – der Titel Ridge Racer 64 von Namco. In der Spielhalle und auf der PlayStation hat diese Rennspielserie längst Kultstatus erreicht und auf dem Nintendo 64 dürften die Vorzeichen für einen Hit ähnlich gut stehen.

Split: Konami of Europe GmbH und die Agentur Bienengreber Marketing + Vertrieb GmbH haben ihre Zusammenarbeit auf dem deutschen Markt beendet. Die Kooperation bestand seit dem Anfang der 90er Jahre. Konami entschied sich für diesen Schritt, um die eigene Vertriebsstruktur des Unternehmens voll auszulasten und um eine noch größere Eigenständigkeit zu erzielen.

Neuer Eidos-Deal: Eidos hat sich die Dienste des Entwicklungsteams Free Radical Design gesichert. Ein Teil der Truppe war unter anderem für den indizierten Egoshooter von Rare verantwortlich. Die Veröffentlichung des ersten Titels ist für das Jahr 2001 geplant.

Metroid kommt: Es wird definitiv eine Fortsetzung von Metroid geben. Diese Information stammt von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich. Unklar ist nur, ob der Kulttitel noch auf dem Nintendo 64 erscheinen wird oder erst auf der Nachfolgekonsole.

Neues von StarCraft: Die N64-Version von StarCraft wird einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler und zwischen 55 und 60 Kampagnen für Solisten bieten.

Turok 3: Der Nachfolger von Turok 2 wird den Titel „Turok: Legenden des Verlorenen Landes" tragen und seinen Schwerpunkt auf den Multiplayer-Betrieb legen. Mehr Infos findet ihr in der nächsten N-Zone.

Im zweiten Teil unserer Game-Boy-News stellen wir euch Hollywood Pinball von Take 2 nicht nur vor, nein, ihr könnt diese Spieleperle auch gewinnen. Alexander Harlander hat uns freundlicherweise fünf Exemplare zur Verfügung gestellt. Um eins davon zu bekommen, müßt ihr nur folgende, nicht allzu schwere Frage beantworten: Wieviele Tische gibt es bei Hollywood Pinball? Schickt die richtige Lösung bitte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Hollywood Pinball, Roonstr.21, 90429 Nürnberg. Einsendeschluß ist der 30.6.1999.

Flippern wie in Hollywood

Take 2 bietet mit Hollywood Pinball perfekte Unterhaltung für lange Zugfahrten, öde Schulstunden und sonstige Gelegenheiten. Geboten werden die Tische Shark, Terror Dactyl!, Double Agent, The Legend of Robin Hood, Galaxy Wars, Ancient Temple of the Aztecs und Hotel Hell. Wie die Titel schon besagen, hat man sich dabei von der Filmbranche inspirieren lassen und die dort gängigen Themen ordentlich ausgeschlachtet. Besser kann man die Aufgabe wohl nicht lösen, denn alle Tables bieten ein flüssiges Scrolling, eine ausgezeichnete Kugelphysik und die gängigen Targets, die auf ihren Abschuß warten. Der Sound ist ebenfalls als ordentlich zu bezeichnen, kritisieren kann man höchstens den Schwierigkeitsgrad, der einen Tick zu leicht ausgefallen ist.

Der Tisch Shark lehnt sich an die Filme mit dem weißen Hai an.

Top Gear erobert den Game Boy Color

Von Kemco und Mitsui kommt Top Gear Pocket. Nachdem diese Serie schon auf dem N64 sehr erfolgreich und beliebt war, kann auch die Version für den „Kleinen" von Nintendo überzeugen. Dabei wird sogar eine faustdicke Überraschung geboten, denn der Titel wird mit einer Art Rumble Pak ausgeliefert, welches speziell für diesen Titel entworfen wurde und eine zusätzliche Batterie benötigt. Besonders wirksam ist der Effekt zwar nicht, aber die Idee an sich ist in jedem Fall sehr lobenswert. Drei Spielmodi werden offeriert: Meisterschaft, Zeitfahren und eine Variante für zwei Spieler, die aber ein Link-Kabel voraussetzt. Verschiedene Wagen mit unterschiedlichen Eigenschaften warten auf euch und die Strecken bieten zudem unterschiedliche Straßenbeläge. Letztere haben aber keinen signifikanten Einfluß auf das Fahrverhalten. Grafisch erinnert der Titel dezent an V-Rally von Infogrames, ist aber sogar noch einen kleinen Tick hübscher ausgefallen. Abschließend wollen wir noch auf die Game-Boy-Color-Umsetzung von Logical hinweisen. Der Titel bietet ein einfaches, aber süchtigmachendes Spielprinzip. Es gilt dabei, in verschiedenen Behältern jeweils vier gleichfarbige Kugeln zusammenzubringen. In insgesamt 99 Levels hat man sich dabei mit kniffligen Röhrensystemen, Ampeln, Farbschlössern und Schleim auseinanderzusetzen, um diese Aufgabe erfolgreich zu bewältigen. Die Genialität von Tetris erreicht das Spiel von THQ zwar nicht, aber eine Empfehlung können wir Logical dennoch aussprechen.

Die Konstruktionen bei Logical werden schrittweise komplexer und schwieriger.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland

1. *Wario Land 2 (Color) ..... Nintendo*
2. *The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time (Color) ..... Nintendo*
3. *Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland (Color) ..... Nintendo*
4. *Game&Watch Gallery 2 (Color) ..... Nintendo*
5. *Tetris Deluxe (Color) ..... Nintendo*
6. *Bugs Bunny & Lola (Color) ..... Infogrames*
7. *Sylvester & Tweety (Color) ..... Infogrames*
8. *V-Rally (Color) ..... Infogrames*
9. *Harvest Moon (Color) ..... Nintendo*
10. *Quest for Camelot ..... Nintendo*

Die Raketentürme sind zur Verteidigung einer Festung gegen starke Gegner unumgänglich.

Das praktische Einheiten-/Gebäude-Baumenü ist stets per Knopfdruck aufrufbar.

Auf die Boote habt ihr leider im Gegensatz zum Computer keinen direkten Zugriff.

Strategie, 1 Spieler, Nintendo

COMMAND & CONQUER

N64-Fans müssen nach wie vor auf ein richtiges Strategiespiel warten – wie versüßen euch die Wartezeit mit brandneuen, hochauflösenden Bildern von Command & Conquer, die die Vorteile der N64-Version mehr als deutlich aufzeigen!

Mit Command & Conquer definierte Westwood kurz nach dem weniger bekannten Vorgänger Dune 2 seinerzeit das Genre der Echtzeitstrategiespiele, wie es sie am PC mittlerweile zuhauf gibt. Im Sommer kommen N64-Fans nun endlich auch in den Genuß einer Version des Klassikers. Spielerisch wird sich bis auf die Joypad-Steuerung nicht viel ändern: Hüben wie drüben baut ihr in den meisten Missionen mitten im feindverseuchten Gebiet eine mächtige Festung auf, die ihr mit der Zeit um Forschungszentren, Fabriken oder Flughäfen erweitert, über die ihr eure Einheiten von außerhalb heranfliegt. Die zahlreichen Einheitentypen sind hervorragend durchdacht, so daß ihr für jeden Gegner die richtige Strategie parat haben müßt. Während beispielsweise normale Fußtruppen einen Panzer kaum gefährden, sieht die Sache bei Grenadieren schon wieder anders aus – solange dieser sie nicht einfach überrollt, anstatt zu feuern. Bei Großangriffen auf feindliche Basen solltet ihr daher immer eine gute Mischung an Einheiten dabeihaben, um die unterschiedlichen stationären Verteidigungssysteme beschäftigt zu halten. Übrigens werden für die deutsche Version sämtliche Soldaten durch entsprechende Roboter ersetzt, um jegliche Probleme mit Jugendschutz-Behörden zu vermeiden.

Die Technik im Detail

Wo liegen nun die Unterschiede zum oft kopierten Original? Während das ursprüngliche Command & Conquer am PC in einer niedrigen Auflösung lief und entsprechend wenig Übersicht über das Spielfeld bot, könnt ihr bei der Nintendo- 64-Version mit dem Expansion Pak auf einen neuen Hi-Res-Modus zugreifen, der die Grafik ungemein scharf erscheinen läßt. Zwar bot eine später nachgereichte Spezialfassung dieses Feature auch schon am PC, doch die neue dreidimensionale Darstellung bleibt den N64-Fans vorbehalten: Anstatt auf platte Bitmap-Einheiten und Gebäude zu setzen, modellierten die Entwickler von Westwood eigens für diese Konsolenfassung alle Objekte aus Polygonen nach. Zwar wird man wohl trotzdem auf eine frei drehbare Ansicht verzichten müssen, doch die neuerdings

leicht gekippte Perspektive bietet mehr Übersicht als je zuvor. Ein weiterer Vorteil ist die schlichte Tatsache, daß die Grafik nun einfach wesentlich plastischer wirkt. Hoffentlich hat Westwood die Hardware gut genug im Griff, daß größere Truppenaufkommen (wie sie im Spiel üblich sind) nicht gleich in einer Ruckelorgie enden.

Wie spielt sich die N64-Version ?

Noch liegt uns leider keine spielbare Fassung von Command & Conquer vor, doch die Steuerung scheint schon mal ziemlich durchdacht zu sein: Mit den C-Tasten habt ihr stets direkten Zugriff auf einige Einheiten, per Z-Taste könnt ihr jederzeit auf das Einheiten- und Gebäude-Baumenü zugreifen. Allem Anschein nach wird man auch hier eine Gruppe von mehreren Einheiten bilden können, indem man mit dem Mauszeiger ein Kästchen um sie zieht. Nach wie vor unschlüssig ist man sich bei Nintendo, inwieweit ein Multiplayermodus per Splitscreen implementiert werden soll. Ähnlich sieht's beim Rumble-Pak-Support aus, der neben der umfangreichen Sprachausgabe (die hoffentlich deutlicher ausfällt als bei Westwoods in diesem Heft getesteten Golden Nugget) zusätzliche Warnsignale geben könnte, falls eure Basis unter Beschuß gerät. Bereits sicher ist jedoch, daß Command & Conquer über einen modulinternen Speicher verfügen wird – hoffentlich wird man dadurch auch während der Missionen speichern können, denn die PC-Karten (die neben einigen N64-exklusiven Levels wahrscheinlich komplett enthalten sein werden) waren teilweise auf über eine Stunde Spielzeit ausgelegt. Dadurch wird dieses kommende Strategie-Highlight ähnlich wie Zelda auch etwas teurer als die üblichen nintendoeigenen Spiele werden. Trotzdem dürfte es für die bisher sträflich vernachlässigten Fans von Strategiespielen jede Mark wert sein!

Michael Pruchnicki

Solche Massenschlachten beim Kampf um eine Basis sind bei Command & Conquer quasi die Regel.

Der Mauszeiger auf diesem Bild zeigt deutlich, daß sich die Steuerung trotz fehlender Maus recht stark am PC-Original orientiert.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Command & Conquer
Genre:.....Strategie
Spieler:.....1
Levels: .....Voraussichtlich über 50
Rumble-Pak-Unterstützung: .....tba.
Expansion Pak:.....Ja
Hersteller:.....Nintendo
Preis: .....ca. DM 120,-
Release:.....Juli 1999
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Nach langer Wartezeit bekommen die N64-User mit dieser PC-Umsetzung endlich ein hochwertiges Strategiespiel geboten, das dem Original – zumindest grafisch – mit dem Expansion Pak weit überlegen ist. Spielerisch kann das Gameplay ohnehin überzeugen – hoffentlich kommt da die Steuerung via Joypad auch mit.

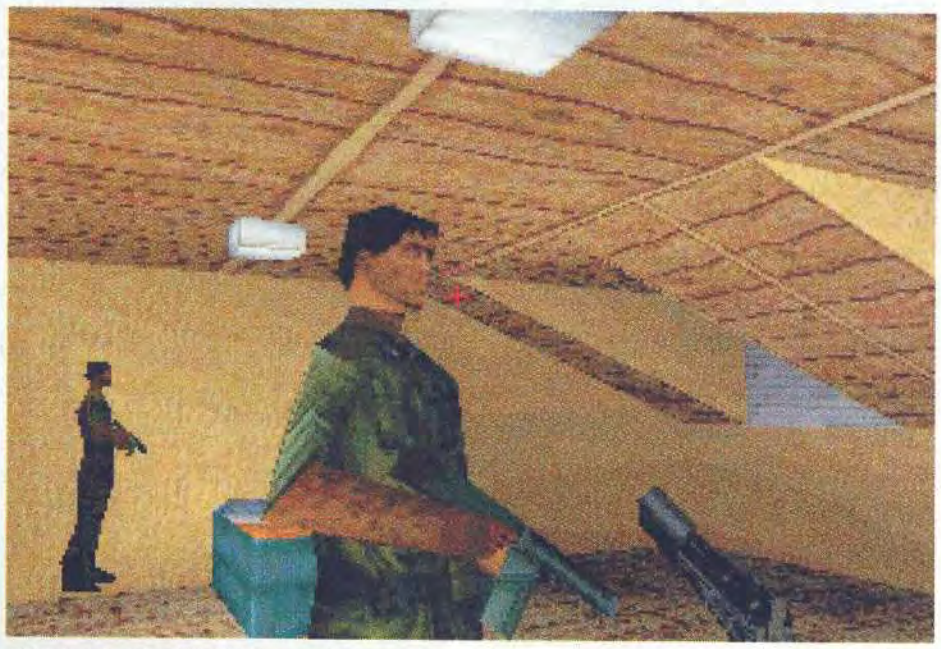
Flüsse ohne entsprechende Überquerungen bilden einen natürlichen Schutz vor plötzlichen Panzer-Angriffen eurer Gegner.

Vom eurem Kampfsatelliten im Erdorbit aus könnt ihr die gegnerische Basis mit diesem riesigen Laser mit Leichtigkeit zerlegen.

Action, 1-2 Spieler, Redstorm Entertainment

RAINBOW SIX

In Rainbow Six erhaltet ihr die Befehlsgewalt über eine multinationale Antiterror-Truppe und müßt gegen Geiselnehmer, Erpresser und Drogenbarone zu Felde ziehen. Da Redstorm Entertainment die Operationen im Hinterland mit großer Akkuratesse umsetzen werden, steht euch ein nervenzerfetzendes Actionspiel bevor.



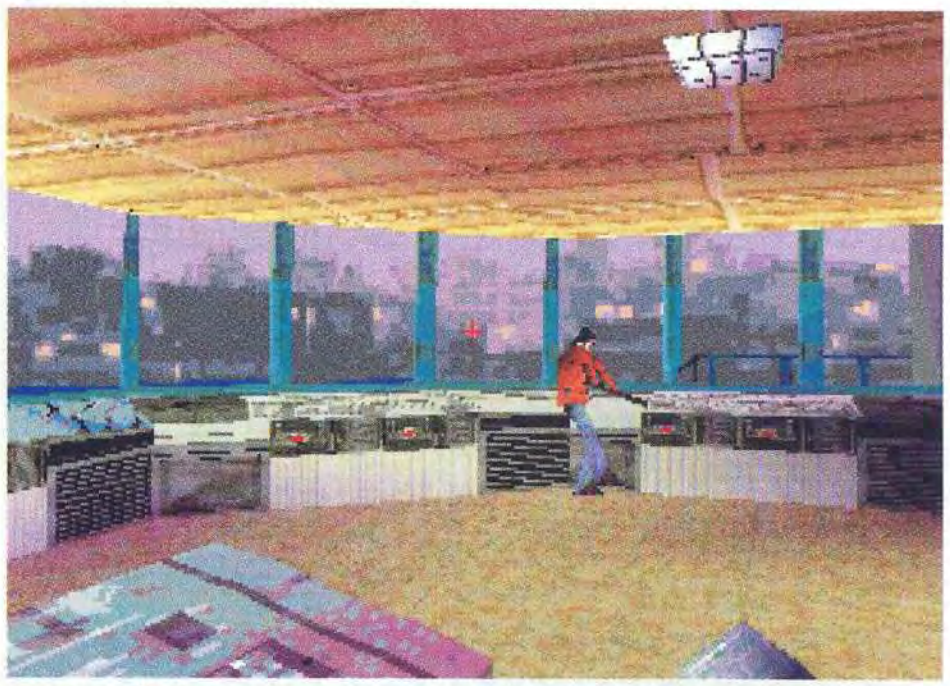
Strategische Punkte werden von mehreren Posten gesichert. In späteren Missionen besitzen die Wachen gesteigertes Reaktionsvermögen.

Als Vorlage für das Spiel dient der gleichnamige Roman von Tom Clancy. Dieser ist vor allem durch die nach seinen Büchern entstandenen Filme „Jagd auf Roter Oktober" und „Das Kartell" bekannt geworden. Clancys Thriller zeichnen sich dadurch aus, daß in ihnen eine fiktive Handlung mit historischen und militärischen Fakten verknüpft wird. Und genau hier liegt der Ansatzpunkt, der Rainbow Six bemerkenswert macht: der starke Bezug zur Realität. Das zeigt sich schon bei der Missionsvorbereitung. Bevor ihr Geiseln aus einer Botschaft befreien, einen Drogenbaron ins Fadenkreuz nehmen oder chemische Waffen unschädlich machen könnt, müßt ihr ein achtköpfiges Expertenteam zusammenstellen. Mit diesen Spezialisten, die sich in Führungsstärke, Waffenbeherrschung und weiteren Attributen unterscheiden, bestreitet ihr dann alle Missionen. Danach drückt ihr euren Schattenkriegern die Schrotflinte, das M-16 Sturmgewehr oder Maschinenpistolen in die Hand und stopft deren Taschen mit Munition, Sprengstoff oder Einbruchswerkzeugen voll. Zudem legt ihr vor jeder Operation anhand eines Gebäudeplanes fest, von welcher Position eure Spezialkräfte starten sollen.

Chirurgische Präzision

Um eure Aufträge zu erfüllen – Einsatzorte sind unter anderem ein Flughafen, eine Schweizer Bank und eine Chemiefabrik –, steuert ihr im Wechsel die einzelnen Mitglieder der Kampfgruppe. Wenn ihr euch zum Beispiel mit einer Figur bis zum Treppenabsatz im ersten Stock vorgearbeitet habt, schaltet ihr auf den nächsten Mann um, der dann über das Fenster in der zweiten Etage einsteigt. Denn nur durch Teamarbeit habt ihr in den weitläufigen, gut gesicherten Anlagen eine Überlebenschance. Die Umgebung wird jeweils aus der Ego-Perspektive des von euch geführten Charakters gezeigt. Im ge-

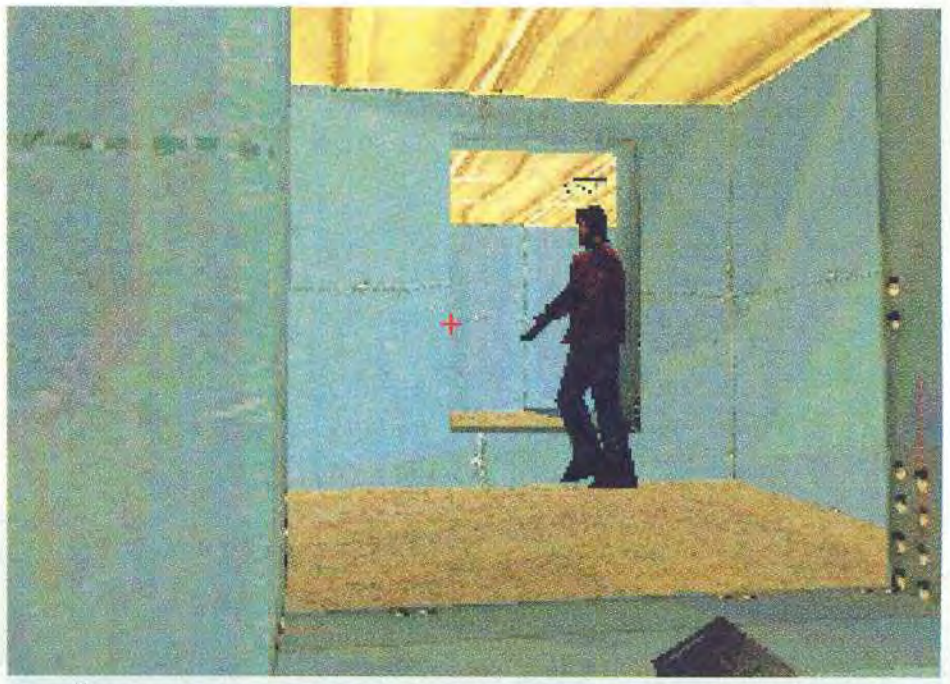
Dieser Terrorist wurde von mehreren Seiten eingekreist. Wenn ihr geschickt zwischen den Team-Mitgliedern umschaltet, könnt ihr eure Aktionen aus dem Blickwinkel des Kameraden verfolgen.



Um den Eindruck einer zusammenhängenden Umgebung zu erzeugen, werden im Hintergrund Häuserfassaden oder Skylines, wie ihr sie hier durch die Glasfenster sehen könnt, eingesetzt.

Dieser Bunkerkomplex umfaßt sogar Brücken. Durch die Öffnung in der Decke schimmert das Tageslicht in den Abschnitt.

Die Kampagne führt euch auch durch große Hallen. Im Halbdunkel, auf der Balustrade – überall kann der Feind lauern!



Das Überraschungsmoment entscheidet: Rainbow Six läßt euch packende Häuserkampfsituationen durchleben, in denen ihr euch mit der Waffe im Anschlag durch Gänge und Kammern vortastet.

duckten Gang rückt ihr vor, schraubt den Schalldämpfer auf und versucht, mit einem kurzen Blick um die Ecke zu erkennen, ob sich im nächsten Raum nur Mobiliar befindet oder auch Terroristen aufhalten. Deren Blickrichtung und Bewegungsmuster entscheiden darüber, welchen Zugang ihr wählt, ob ihr die Gefahrenquelle umgeht oder den Mann mit der Sturmhaube möglichst lautlos beseitigt.

Kampftaktik

Redstorm Entertainment werden die Schauplätze in einer ausgewogenen Grafik nachstellen und legen vor allem Wert auf kleine Details, die den Titel von bisherigen Shootern abheben: Eure Charaktere schleichen in Angriffshaltung durch die Szenerie, die behandschuhten Hände halten entschlossen den Lauf der Waffe und beim Magazinwechsel vernehmt ihr ein sattes Klicken. Dadurch, daß ihr bei Rainbow Six nicht mit unbegrenzter Munition losgeschickt werdet und schon ein Treffer tödlich sein kann, wird euch vor Anspannung der Schweiß von der Stirn tropfen. Wenn die feindlichen Posten Alarmketten bilden, Wachwechsel durchführen und ihre Bereiche aufmerksam patrouillieren, seid ihr gezwungen, die Lage erst zu analysieren, bevor ihr zuschlagt. Ein Zwei-Spieler-Modus ist schon bestätigt. Ob es auch eine Vier-Spieler-Split-Screen-Variante geben wird, in der ihr das Atmen des Gegners im Nebenraum hören könnt, ist noch nicht entschieden.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Rainbow Six***
Genre: ..... ***Action***
Spieler: ***1-2***
Levels: ..... ***12 Missionen***
Rumble-Pak-Unterstützung ..... ***Ja***
Expansion Pak ..... ***tba.***
Hersteller: ***.Redstorm Entertainment***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***4. Quartal 1999***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: Rainbow Six will sich seinen Spielspaß-Orden durch ein höchst realistisches Gampelay verdienen. Die Recherchen von Tom Clancy und der militärische Sachverstand von Redstorm Entertainment sollten euch das Gefühl vermitteln, an einer Gefechtsfeld- und Häuserkampfsimulation teilzunehmen. Während die gute Grafik und die zahlreichen Animationsstufen eher unterstützende Aufgaben erfüllen, spielen die zackige Musik und authentische Soundeffekte eine tragende Rolle. Werden die Möglichkeiten des Analog-Controllers ausgereizt und das Gegnerverhalten optimiert, könnte Rainbow Six ein interaktiver Bestseller werden.

INFO

Granatenstark

Rainbow Six zwingt durch den hohen Realitätsgrad und die authentischen Verhaltensmuster der Patrouillen zu überlegtem Vorgehen. Wer wild mit Granaten um sich wirft, macht unnötig auf sich aufmerksam. Doch gibt es Momente, in denen ihr eine Blend- oder Sprenggranate vom Gürtel reißen müßt. Kann euer Gegner den Raum gut überblicken und ist ein Anschleichen nur schwer möglich, nehmt ihr ihm mit dem Lichtblitz der Blendgranate die Sicht. Dann beseitigt ihr ihn, während er desorientiert die Hände vors Gesicht hält. Handgranaten sollten nur gegen größere Gruppen oder auf dem Rückzug zum Einsatz kommen. Am Ende des Spieles dürftet ihr somit über die gezielte Verwendung von Granaten genau so viel wissen wie Sprengmeister von Spezialeinheiten.

In Situationen, in denen euch zwei Wachen frontal gegenüber stehen, wird es Zeit, den Stift aus der Granate zu ziehen.

Wer für Verwirrung sorgen will, nimmt eine gezielte Sprengung vor und hofft, daß dadurch nicht die Alarmkette ausgelöst wird.

Jump&Run, 1 Spieler, Rare

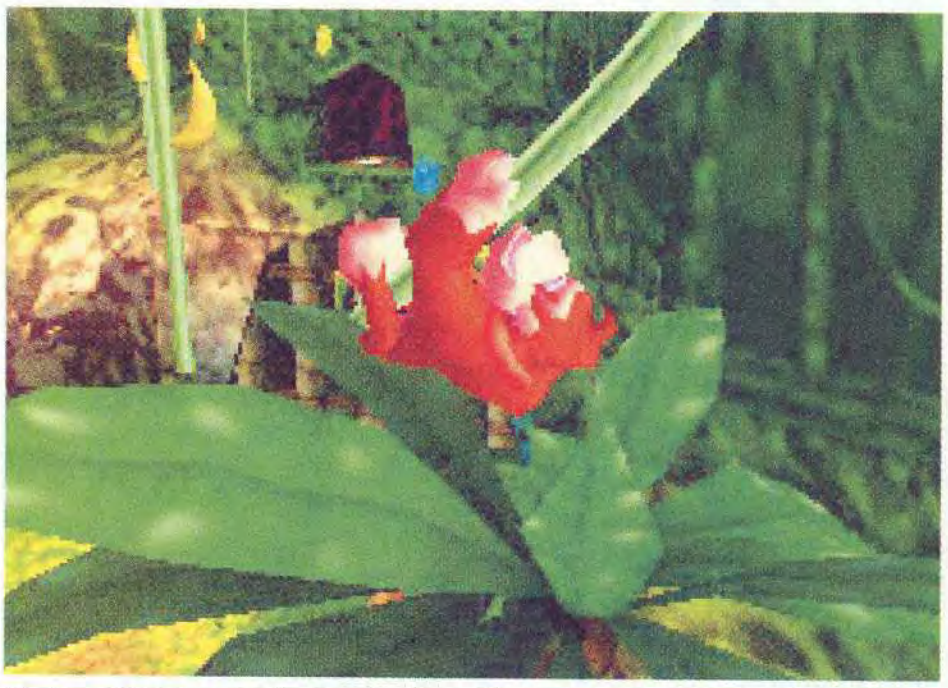
DONKEY KONG WORLD

Auch wenn die letzten Geheimnisse von Donkey Kong World erst auf der E3 gelüftet werden, hat die Vorfreude auf den Titel neuen Nährboden in Form von zwei taufrischen Bildern und brandaktuellen Infos erhalten, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Bislang gibt es drei Bilder, wobei zweimal eine Lorenfahrt im Mittelpunkt steht. Dieser Aspekt wird bei Donkey Kong World wohl eine große Rolle spielen. Hier sehen wir den neuen Charakter Chunky.

Bein spielereischen Konzept setzt Rare erneut auf Tradition: Neben dem Kampf gegen die Kremlings und den gewohnt üppigen Jump&Run-Einlagen sind auch wieder die berühmten Münzen mit den klassischen Initialen DK einzustreichen. Die besondere Würze dürfte das Gameplay aber durch die gut versteckten Bonusräume bekommen, die schon in seligen NES-Zeiten für Langzeitmotivation sorgten. Durch die Verlagerung in ein 3D-Ambiente dürfte zudem das Gameplay einen völlig neuen Kick bekommen. Neben Diddy Kong und Donkey Kong werdet ihr drei weitere Charaktere steuern können, allesamt mit ihren ganz speziellen, individuellen Eigenschaften. Neben Tiny und Lanky wird Chunky den Affenclan ergänzen. Auf dem Bild mit der Lorenfahrt könnt ihr den etwas unförmig wirkenden Protagonisten schon bewundern – er erinnert mich ein wenig an eine mollige Version von Diddy. Tierische Freunde, die unseren „Helden" hilfreich zur Seite stehen oder als Transportmittel benutzt werden können, sind bei der Donkey-Kong-Reihe Tradition. Dieses Feature wird voraussichtlich auch diesmal Verwendung finden. Im Bereich Grafik dürfen wir uns auf einen Hochkaräter der Güteklasse „1a" einstellen, denn die verwendeten Texturen erzeugen schon fast eine fotorealistische Optik. Speziell der Dschungel scheint förmlich zu leben und wirkt sehr, sehr plastisch. Rare setzte seinerzeit durch die ACM-Technologie neue optische Maßstäbe auf dem Super Nintendo und die Vorzeichen für die Wiederholung dieses Husarenstreichs auf dem Nintendo 64 stehen gut. Nach der E3 in Los Angeles werden wir euch natürlich mit den neuesten Fakten versorgen und euch alles Wissenswerte über die Exkursionen der affigen Sippschaft bieten.

Marco Marzinkowski



Donkey Kong schwingt mit einer Liane durch einen realistisch anmutenden Dschungel, der durch seine feinen Texturen überzeugt.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Donkey Kong World***
Genre: ..... ***Jump&Run***
Spieler: ***1***
Levels: ..... ***tba.***
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion Pak: ..... ***Ja***
Hersteller: ..... ***Nintendo/Rare***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***tba.***
Einschätzung: ..... ***Super***

Beurteilung: Natürlich darf weiterhin fleißig über die endgültige Güte von Donkey Kong World spekuliert werden, aber die Kombination Rare und Nintendo steht schon seit jeher für Qualität. Mich sollte also der Affe lausen, wenn hier nicht die neue Jump&Run-Referenz im Anmarsch ist.

Action, 1 Spieler, Take 2

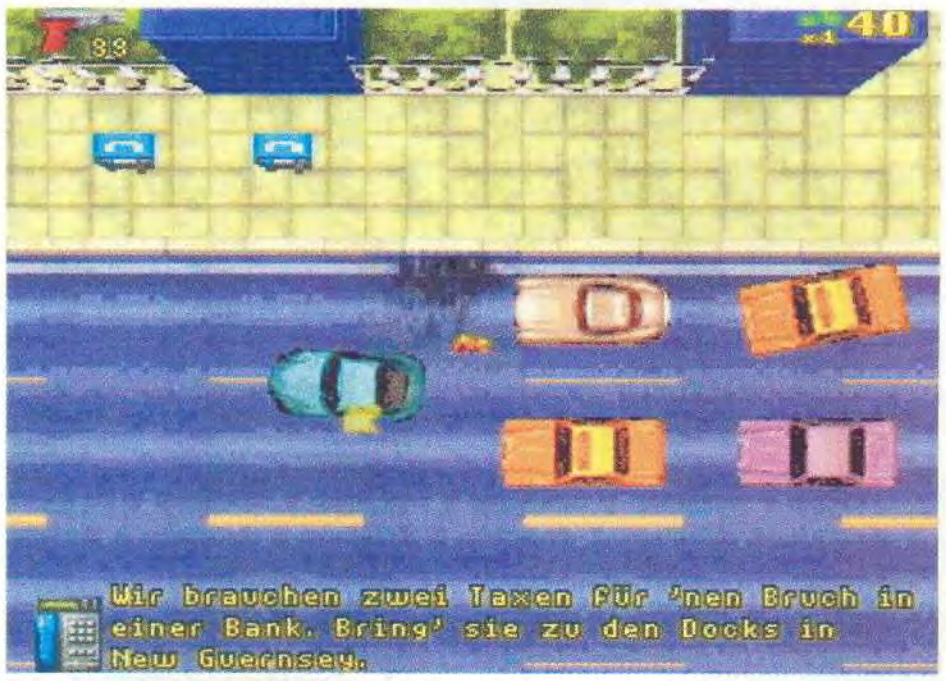
GTA GRAND THEFT AUTO

Auf PlayStation und PC konnte DMA Design mit GTA trotz Spargrafik einen Hit landen. Im Herbst erscheint das ungewöhnliche Ganovenspiel auch für euer Nintendo 64.

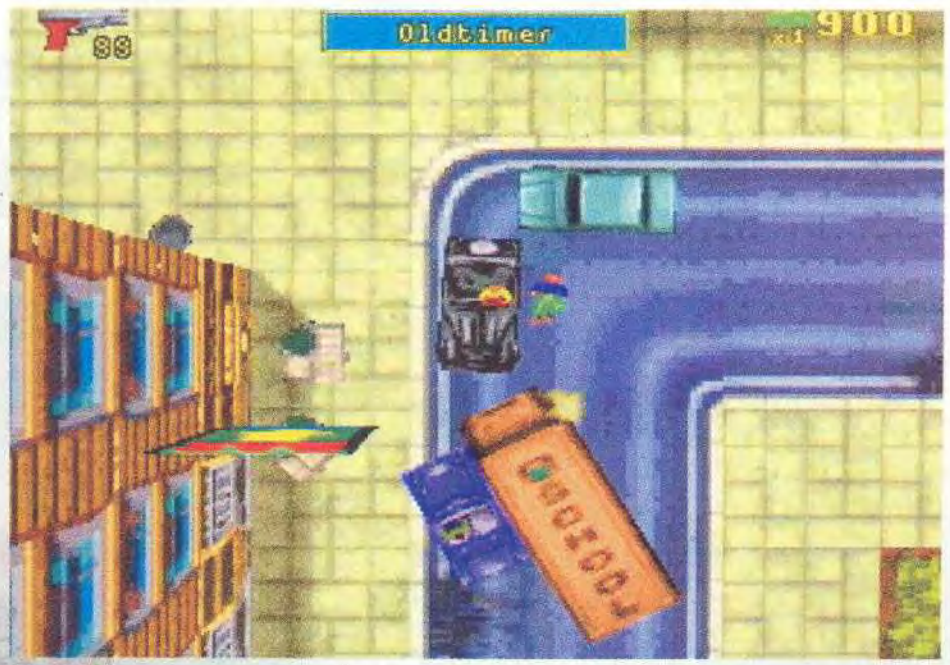
Bei Grand Theft Auto übernehmt ihr ausnahmsweise mal nicht die Rolle des strahlenden Helden, sondern seid als skrupelloser Verbrecher auf dem Weg an die Spitze der Unterwelt. An Telefonzellen erhaltet ihr stets neue Aufträge von den Gangsterbossen der Stadt, die euch bei erfolgreicher Ausführung auf der Karriereleiter eine Stufe nach oben bringen. Beispielsweise müßt ihr Fahrzeuge von einem Punkt der Stadt zum anderen bringen oder euch als zuverlässiger Auftragskiller beweisen. Apropos Fahrzeuge: Davon gibt es in dem Spiel etliche Dutzend Typen, die sich jeweils deutlich im Fahrverhalten unterscheiden - angefangen bei leichten Motorrädern über normale Stadtautos und Schulbusse bis hin zu riesigen Limousinen und PS-strotzenden Rennboliden. Wenn ihr nicht zufällig ein führerloses Auto am Straßenrand findet, könnt ihr problemlos Fahrzeuge anhalten und den Fahrer zum Aussteigen „überreden". Daß euch nach solchen Aktionen irgendwann die Polizei auf die Pelle rückt, läßt sich natürlich nicht vermeiden. Trotz simpler Grafik aus der Vogelperspektive kann GTA durch spaßiges Fahrverhalten und großen Aktionsspielraum gefallen. Über Details der N64-Fassung schweigen sich die Programmierer von Rockstar Games bisher aus, so daß ihr hier auch vorerst mit PlayStation-Bildern vorlieb nehmen müßt – auf der Nintendo-Konsole dürfte die Grafik weit weniger pixelig werden, vor allem falls das Expansion Pak zum Einsatz kommen sollte. Bleibt nur zu hoffen, daß die Musik trotz Modultechnik dem Original gerecht wird – die Melodien, die einem in anderen GTA-Versionen aus den Radios der diversen Fahrzeuge entgegenschallen, machen nämlich einen nicht unbeträchtlichen Teil des Spaßes am Spiel aus.

Michael Pruchnicki

Diese gesperrte Brücke kann übersprungen werden.



Mit so einer kleinen Straßensperre habt ihr im Handumdrehen die zwei Taxis gestoppt, die für einen Einbruch benötigt werden.



Abwechslungsreich: Zahlreiche Fahrzeugtypen stehen zur Wahl, selbst mit einem Schulbus könnt ihr durch die Stadt rasen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *GTA Grand Theft Auto*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1*
Levels: ..... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *tba.*
Expansion Pak: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Take 2*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Oktober 1999*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Die sehr spaßigen bisherigen GTA-Versionen lassen auch bei der N64-Fassung auf einen Hit hoffen, bei dem das Gameplay die zweckmäßig schlichte Präsentation locker vergessen läßt. Welche Besonderheiten sich Rockstar Games für die Umsetzung des DMA-Erfolgstitels ausdenkt, bleibt abzuwarten.

Durch die gute Fahrzeugphysik bleiben selbst solche Abheber stets nachvollziehbar.

Die Darstellung der kleinen, ferngesteuerten Flitzer kann jetzt schon überzeugen.

Die detaillierten Hintergrundobjekte wirken im Vergleich zu den Autos riesig.

Das N64 hat mit Spielen wie Mario Kart 64, Diddy Kong Racing oder Beetle Adventure Racing einige sehr gute Funracer zu bieten. Acclaims Re-Volt bereichert das Softwareangebot in diesem Genre um ein weiteres hochkarätiges Rennspiel, bei dem auch die Fahrphysik nicht zu kurz kommt.

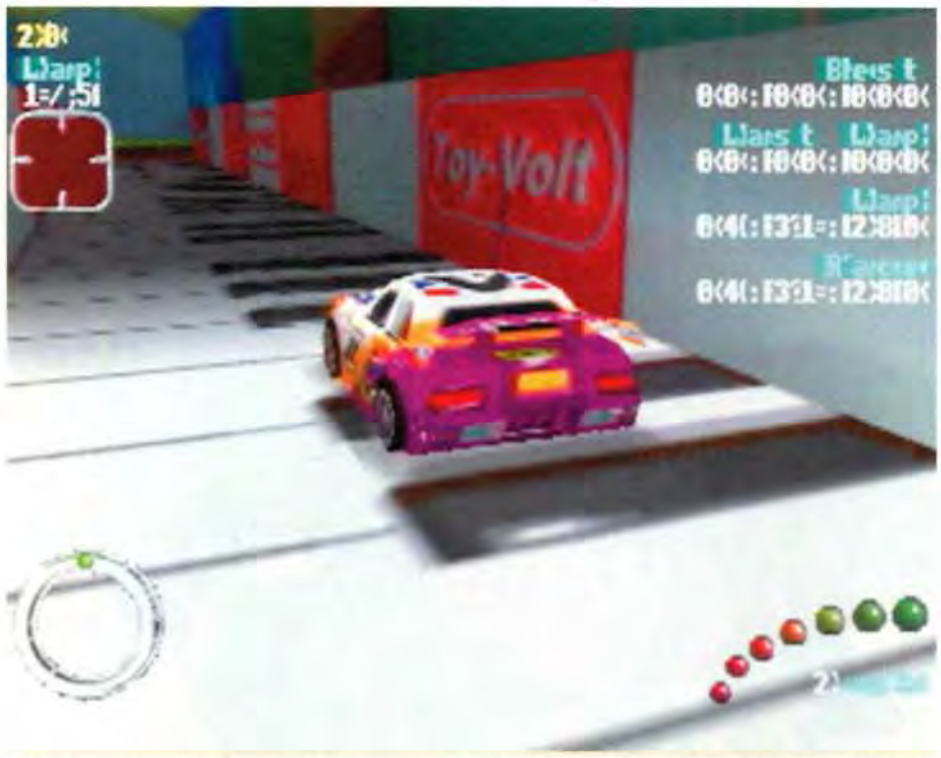
Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

RE-VOLT

Obwohl diese für ein Rennspiel eher unwichtig ist, bietet Re-Volt erstaunlicherweise sogar eine richtige Hintergrundstory: Die Firma Toy-Volt produziert seit Jahren Spiele und Spielsachen für Kinder in aller Welt. Innerhalb von Monaten hatte sie sich an der Spitze in diesem Bereich etabliert. Keiner kannte den genauen Grund dafür. Zwar hatten sie die besten Handwerker und Entwickler, doch das Spielzeug hatte noch etwas Anderes an sich ... etwas Magisches. Das neueste Projekt hat von diesem besonderen „Etwas" offenbar ein wenig zuviel abbekommen, denn die ferngesteuerten Fahrzeuge haben ein Bewußtsein entwickelt und sind aus den Fabriken in die reale Welt geflüchtet.

Auf der Flucht

Die insgesamt 28 „Kleinwagen" toben sich nun auf acht Grafiksets aus, aus denen die Entwickler von Iguana London (ehemals Probe) 13 ebenso bunte wie abwechslungsreiche Strecken kre_iert haben. Insgesamt vier Modi für Einzelspieler und ein 4-Player-Splitscreenmodus sollen keine Wünsche offen lassen: Ob ihr nun die genreüblichen Power-Ups wie Waffen, Turbos und dergleichen aktiviert habt oder nicht, Re-Volt bietet Fahrspaß pur. Die ungewöhnlichen Kurse führen durch Gärten, Spielzeugwelten oder so ungewöhnliche



Die Streckendesigns sind passend zum Charakter des Spiels teilweise ziemlich ungewöhnlich ausgefallen.

Schauplätze wie ein Museum, bei dem ihr unter riesigen Dinosaurier-Skeletten entlangrast. Durch die untypischen Dimensionen der Fahrzeuge konnten sich die Entwickler hier von den üblichen Rennspiel-Klischees lösen und einige bemerkenswerte Konstruktionen auf die Beine stellen. Für langfristigen Spaß sollte der versprochene Streckeneditor sorgen, mit dem ihr eigene Kurse erstellen können werdet – ob die damit möglichen Eigenentwicklungen ebenso überzeugend werden wie die vorgefertigten Strecken, bleibt natürlich abzuwarten.

Ausgereifte Fahrphysik

Das Besondere an Re-Volt ist zweifelsfrei die Fahrphysik, die das Verhalten der Renner stets überzeugend wirken läßt. Ob ihr nun mit einem Rad über den Skelettfuß eines Sauriers fahrt oder mit eurem Wagen die Treppenstufen im Museum einzeln runterrasselt – alle Bewegungen bleiben stets nachvollziehbar. Falls ihr trotzdem mal euer Spielzeugauto aufs Dach legt, könnt ihr es per Knopfdruck wieder auf alle vier Räder stellen. Ebenso gelungen wie die Kollisionsabfrage ist das Fahrverhalten, je nach Fahrzeugtyp könnt ihr problemlos coole Drifts hinlegen. Die Grafik steht der tollen Spielbarkeit dabei in nichts nach, gerade bei der hohen Auflösung mit Expansion Pak kommt die Optik gut rüber. Beim Release im September wird sich eigentlich nur noch die Frage nach den einzelnen Spielmodi stellen – das Grundgerüst von Re-Volt kann nämlich bereits jetzt schon überzeugen.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Re-Volt
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels:...13 Singleplayer, 4 Multiplayer
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak:.....Ja
Hersteller: .....Acclaim
Preis:.....tba.
Release: .....September 1999
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Re-Volt überzeugt durch fabelhaftes Verhalten der kleinen Renner und guter Grafik – alle Fans von Funracern können sich hier auf einen rundum gelungenen Genrevertreter freuen.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

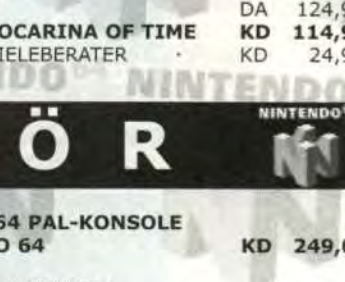
Wial VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

NINTENDO64 GAMES

JET FORCE GEMINI*, KD
99,90 DM

WWF ATTITUDE (07/99), KD
104,90 DM



CASTLEVANIA (06/99), DA
109,90 DM

BEETLE ADV. RACING*, KD
104,90 DM

Racing Simulation 2*, KD
104,90 DM

SOUTH PARK*, DA
104,90 DM

ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90	NBA LIVE 99	DA	104,90
ALL STAR TENNIS 99	DA	99,90	**NBA PRO 99***	**KD**	**134,90**
BODY HARVEST	DA	99,90	NBA JAM 99	DA	99,90
BUCK BUMBLE	KD	114,90	**NEW TETRIS (06/99)**	**KD**	**89,90**
BUST A MOVE 3	DA	99,90	NFL QUARTERBACK CLUB 99	KD	89,90
CARMAGEDDON (DT. VERSION)*	**DA**	**109,90**	NHL BREAKAWAY 99	KD	99,90
EARTHWORM JIM 3D (06/99)	**KD**	**99,90**	NHL 99	DA	104,90
F1 WORLD GRAND PRIX	**KD**	**69,90**	**NHL PRO 99***	**KD**	**134,90**
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (06/99)	**KD**	**89,90**	OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
FIFA '99	KD	114,90	**S.C.A.R.S.**	**KD**	**114,90**
FORSAKEN	KD	114,90	**SHADOW GATE 64 (06/99)**	**KD**	**129,90**
F-ZERO X	KD	89,90	**SHADOWMAN***	**KD**	**104,90**
G.A.S.P.	DA	139,90	**SNOWBOARD KIDS**	**DA**	**69,90**
GEX 3: DEEP COVER (06/99)	**DA**	**129,90**	STAR SHOT	DA	104,90
GLOVER	KD	89,90	**STAR WARS: ROGUE SQUADRON**	**DA**	**99,90**
GOEMON 2*	**KD**	**134,90**	**STAR WARS: POD RACE (06/99)**	**DA**	**99,90**
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90	**STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG***		**99,90**
KNIFE EDGE	DA	89,90	TOP GEAR OVERDRIVE	DA	99,90
LODE RUNNER 3D (07/99)	**KD**	**104,90**	**TUROK 2 DT. ODER ENGL.**	**D/E**	**94,90**
LYLAT WARS	**KD**	**69,90**	**V-RALLY**	**KD**	**104,90**
MADDEN NFL 99	DA	99,90	**WAVERACE**	**KD**	**69,90**
MARIO KART	**KD**	**69,90**	WCW VS. NWO REVENGE	DA	139,90
MARIO PARTY	KD	89,90	WWF WARZONE	DA	104,90
MICRO MACHINES 64 TURBO*	**KD**	**114,90**	WIPEOUT 64	DA	124,90
MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90	**ZELDA 64 - OCARINA OF TIME**	**KD**	**114,90**
NASCAR 99	DA	99,90	ZELDA 64 SPIELEBERATER	KD	24,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90	**INCL. MARIO 64**	**KD**	**249,00**
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90			
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90	**ZELDA MERCHANDISE:**		
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90	ZELDA T-SHIRT L/XL (schw./weiß)		29,95
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90	ZELDA BASEBALLCAP blau, bestickt		39,95
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90	ZELDA KAPUTZENSWEATER L/XL		69,95
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90	ZELDA ANSTECKNADEL		2,95
SPEICHERERWEITERUNG 4 MB	**DA**	**59,90**	ZELDA RUCKSACK schwarz		69,95

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr,
14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

BALINGEN:
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 9⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

DARMSTADT:
Mr. Games
Adelungstr. 22
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-16⁰⁰ Uhr

GERA:
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr,
13³⁰-18³⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

SIEGEN:
HighDensity
Siegstr. 55
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

VORBESTELLUNGEN VERSANDKOSTENFREI !!!

EUROCARD MasterCard

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGL., KD = DT.VERSION, DA = DT.ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck möglich.
Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Action, 1-4 Spieler, Titus

SUPERMAN

Auch Superkräfte helfen nicht gegen Lizenzprobleme. Letztere haben dazu geführt, daß der Release-Termin des Actionspieles Superman wie unter einer Ladung Kryptonit verschüttet blieb und immer wieder verschoben werden mußte. Doch hat Titus eigenen Angaben zufolge die Zeit genutzt, um den Titel mit dem Superhelden in hohe Wertungsregionen aufsteigen zu lassen.

Ihr dürft euch in den Umhang des weltberühmten Comic-Helden hüllen und müßt dessen Schwarm Lois aus den Händen von Lex Luthor befreien. Der Erz-Widersacher von Superman terrorisiert derweil die Stadt Metropolis. Der Spielverlauf soll in 3D-Flug- und Actionabschnitte unterteilt sein. Um an den Ort zu gelangen, an dem die Handlanger von Lex Luthor gerade ihr Unwesen treiben, könnt ihr durch Häuserschluchten, über Flüsse und Brücken fliegen. Zur Erfüllung bestimmter Aufgaben müßt ihr sogar Busse oder andere Fahrzeuge durch die Luft wuchten. Sobald ihr an einem Schauplatz landet, müßt ihr euch der Angriffe unterschiedlicher Schläger erwehren. Ihr seid zwar in einer Tiefgarage, einem Lager der Lexcorp oder der U-Boot-Höhle zu Fuß unterwegs, könnt aber den Dunklen Schatten, Wachdroiden und anderen Fieslingen mit euren Superkräften trotzen.

Im Labor könnt ihr den Schurken mit dem Kältehauch einfrieren.

Dank der Superkräfte könnt ihr auch Wände leicht zerstören.

Alles Super!

Wenn ihr ein großes Hotel oder das STAR-Labor durchquert, beschränkt sich das Gameplay nicht nur darauf, die Widersacher aus der Montur zu klopfen. Unter Einsatz eurer Superkräfte könnt ihr Hinterhalte und Fallen frühzeitig erkennen, Hindernisse aus dem Weg räumen und die Schwachpunkte der Zwischengegner ausmachen. So dürft ihr den Röntgenblick aktivieren, einen Hitzestrahl verschießen oder mit eurem Supergehör entfernte Räume belauschen – vorausgesetzt, die jeweilige Fähigkeit steht schon zur Verfügung und muß nicht erst in einer Mission dazugelernt werden. Zudem will Titus das Superman-Comic-Universum durch aufwendige Animationen, funkelnde Lichteffekte und einen Vier-Spieler-Modus zum Leben erwecken.

Der Kampf mit dem Roboter scheint nur auf den ersten Blick ungleich zu sein. Mit dem Blechkameraden sollte der Held im roten Cape kein Problem haben.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Superman
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	tba.
RumblePak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	tba
Hersteller:	Titus
Preis:	tba.
Release:	Juni
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Einen schwachen Auftritt kann sich der beliebte Comic-Charakter nicht erlauben. Superman sollte mehr als nur eine Aneinanderreihung spielbarer Film- oder Heftschnipsel werden. Der Wechsel zwischen Flug- und Beat'em-Up-Sequenzen, die Einbindung der Superkräfte und der Multiplayermodus dürften ein abwechslungsreiches und intelligentes Gameplay erlauben. Wenn Titus das Muskelspiel bei Technik und Effekten fortsetzt, sollten sich die Superman-Fans demnächst nicht nach einer Telefonzelle, sondern bei ihrem N64-Händler umsehen.

Florian Brich

INFO - GEWINNSPIEL

In diesem edlen Comic trifft der Stählerne auf Metallo, einen Unhold, der auch im Spiel vorkommen wird!

Um euch die Vorfreude auf das Action-Abenteuer des Überirdischen noch zu vergrößern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem Dino Verlag, dem Experten für Comic-Qualität, fünfzehn Superman-Comic-Hefte (Ausgabe 52, 52 Seiten). Um zu gewinnen, beantwortet die folgende Frage: Welchen Namen trägt Superman, wenn er sich nicht in den Helden verwandelt? Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt diese an:

Computec Media AG, Redaktion N-Zone,
Kennwort Superman, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 30. Juni 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & Läden

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NURNBERG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64

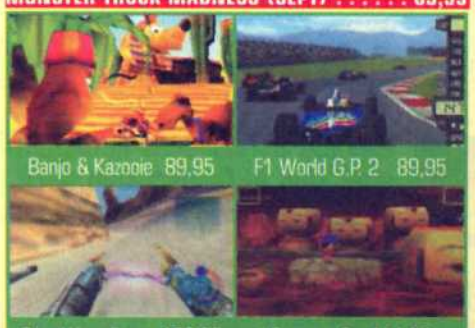
MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRUN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL (JUNI)	109,95

CASTLEVANIA 3D 109,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING	109,95
BODY HARVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HOLLE (DT.)	109,95

COMMAND & CONQUER 109,95

CASTLEVANIA 3D	109,95
CHAMÄLEON TWIST 2	99,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER (JULI)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS	109,95
F-ZERO X	89,95
GEX 64 (GEX 2) - ENTER THE GECKO	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA (JUNI)	114,95
HOLY MAGIC CENTURY	99,95
IGGY'S RECKING BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)	89,95



NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99 (JUNI)	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PENNY RACERS	89,95
RACING SIMULATION 2 (JUNI)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (SEPT)	119,95
REVOLT (AUG)	99,95

TUROK 2 (Dt.Vers.) 77,77
TUROK 2(engl.PAL-Vers) 88,88

SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (JUNI)	129,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
SPACE RACE	109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY	94,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER (JUNI)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
SUPERMAN (JULI)	124,95
THE NEW TETRIS (JUNI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	109,95

RACING SIMULAT. 2 119,95

TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	59,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	49,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95
WIPEOUT 64	109,95

PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

ZELDA 64 109,95

ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

GAMEBOY

BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK.CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	19,95
LINKKABEL GB→GBP, GBP→GBP	14,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTER - HEAT OF BATTLE	59,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MONTEZUMA'S RETURN	44,95
MULAN - DISNEY CLASSICS	59,95
ODDWORLD: ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED.	64,95
ZELDA IV - CLASSICS	44,95

SUPER-NINTENDO

SUPER NINTENDO MORE FUN SET 2 INKL. SUPER GAMEBOY	149,-
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3 - CL.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
MICKEY & MINNIE	74,95
NBA LIVE '97	69,95
STAR WARS: EMPIRE STRIK. BACK.	89,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	99,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
ab JUNI: VERSCHIEDENE FARBEN	je 139,-
A BUG'S LIFE (JUNI)	59,95
ASTERIX & OBELIX (JUNI)	59,95
BASEBALL	59,95
BATTLESHIPS (JUNI)	54,95
BIENE MAJA	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CARMAGEDDON (DT) (JUNI)	59,95
CENTIPEDE	54,95
CHESSMASTER (JUNI)	44,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
DROP ZONE	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
GOLDEN GOAL	54,95
HARVEST MOON	59,95
HEXCITE	64,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HUGO 2 1/2 (JUNI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
JOUST & DEFENDER	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS	64,95
LUCKY LUKE	59,95
MICRO MACHINES	44,95
MILLIPEDE (JUNI)	54,95
MISSILE COMMAND	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
MOTOCROSS MANIACS 2 (JUNI)	64,95
NBA PRO '99 (JUNI)	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA (JUNI)	44,95
R-TYPE DX	64,95
RUGRATS	64,95
SAN FRANCISCO RUSH (JUNI)	64,95
SCHLUMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY (JUNI)	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER BREAKOUT	54,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUNI)	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TITUS JR.	64,95
TOM UND JERRY	54,95
TOP GEAR RALLY(MIT RUMBLE FKT.)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

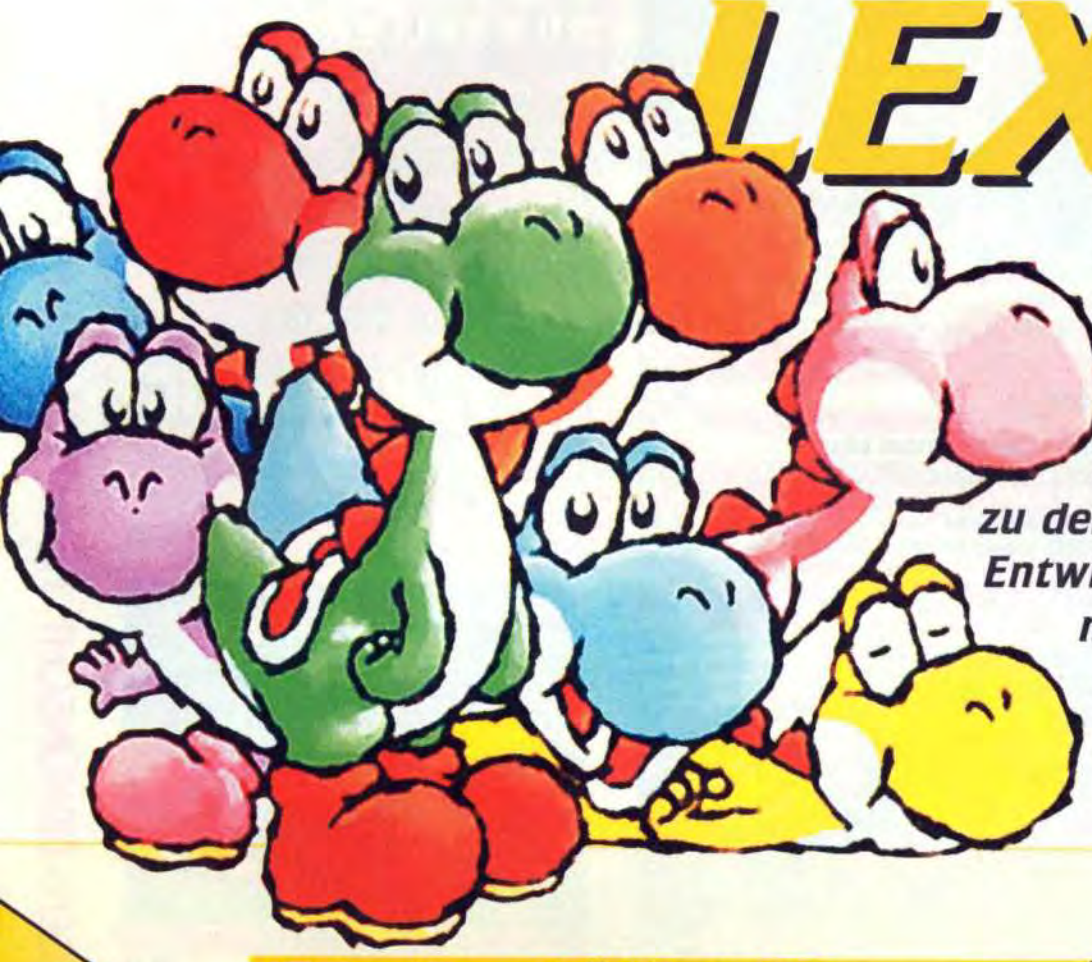
Theo KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*. Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestellannahme bis 20.00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 7.5.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Mai)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Jump&Run

Nichts Neues in Sachen „A Bug's Life" – das große Krabbeln beginnt erst im Jahr 2000.

Titel: . . . . . .A Bug's Life
Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Januar 2000

Action

Derzeit wird Shadow Man von Acclaim gepuscht – der Rummel um Armorines beginnt danach.

Titel: . . . . . .Armorines
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember 1999

Action

IN ARBEIT

Nach der E3 können wir euch hoffentlich handfestes Material zu Banjo-Tooie anbieten.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999

Action-Adventure

Die Umsetzung soll sich stark an den zweiten Teil des Action-Adventures anlehnen.

Titel: . . . . . .Bio Hazard 64
Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): 1999

Strategie

Michael stellt euch den Echtzeit-Strategie-Knaller auf den Seiten 10 und 11 vor.

Titel: . . .Command & Conquer
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juli '99

Rennspiel

In der nächsten Ausgabe gibt es einen Bericht zum ungewöhnlichen „Mickey Mouse"-Rennspiel.

Titel: . . . . . .Disney Racing
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64-DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Jump&Run

Genießt die zwei neuen Bilder und die taufrischen Infos auf Seite 14.

Titel: . . . .Donkey Kong World

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Im September wagt der Jump&Run-Held seinen Sprung in die dritte Dimension.

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D

Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .September '99

Action-Adventure

Das rassige Action-Adventure wird von Nintendo auf der E3 in Los Angeles enthüllt.

Titel: . . . . . .Eternal Darkness

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

Rennspiel

F-1 World Grand Prix II hat die Pole Position inne – wird Racing Simulation 2 noch besser?

Titel: . .F-1 World Grand Prix II

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juni '99

Jump&Run

Im neuen Abenteuer von Gex entpuppt sich der Gecko wieder als Verwandlungskünstler.

Titel: . .Gex Deep Cover Gecko

Hersteller: . . . . . .Crystal Dynamics
Release (D): . . . . . .Juli '99

Action

Michael Pruchnicki stellt euch den ungewöhnlichen Titel auf Seite 15 vor.

Titel: . . . . . .GTA

Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .Oktober

Simulation

Der genaue Abflugtermin für den Harrier 2001 von Paradigm ist noch nicht bekannt.

Titel: . . . . . .Harrier 2001

Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (D): 1999

Rollenspiel

Nintendo läßt die Rollenspiel-Jünger weiter zappeln – es liegen keine neuen Infos vor.

Titel: . . . . .Harvest Moon 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action-Adventure

Der Titel hat sich nach hinten verschoben – nun soll Hybrid Heaven im Oktober erscheinen.

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Oktober '99

3D-Action

Schade – bis zum August müssen wir noch ausharren, bevor Jet Force Gemini erscheint.

Titel: . . . . . .Jet Force Gemini

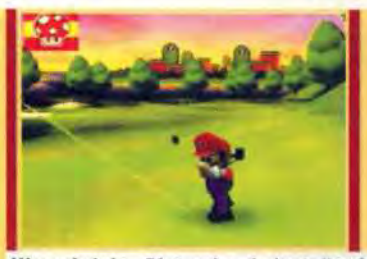
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .August '99

Rennspiel

Obwohl es derzeit Probleme mit der Fertigstellung gibt, hat sich am Termin nichts geändert.

Titel: .Looney Tunes Space Race

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .September '99



Golf

Wer wird den Platzrekord einstellen? Tiger Woods oder der Kult-Klempner Mario?

Titel: . . . . . .Mario Golf

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .2. Halbjahr '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 20)*

Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	7/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live '99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	American Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie Blast's Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Mai				
Castlevania	3D-Action	Konami	83%	Mai
MicroMachines 64 Turbo	Rennspiel	Codemasters	85%	Mai
Juni				
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	74%	Juni
California Speed	Rennspiel	Midway	72%	Juni
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	—	Juni
DN: Zero Hour	3D-Action	GT Interactive	—	Juni
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	88%	Juni
Goemon 2	Jump&Run	Konami	86%	Juni
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	73%	Juni
NBA Pro 99	Basketball	Konami	71%	Juni
NFL Blitz	Football	Midway	85%	1. Juni
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	—	Juni
Rampage 2	Action	Midway	70%	Juni
Shadow Gate 64	Action-Adventure	Kemco	82%	Juni
Star Wars: Racer	Rennspiel	LucasArts	87%	Juni
Superman	3D-Action	Titus	—	Juni
Juli				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	—	Juli
Gex 3: Deep Cover Gecko	Jump&Run	Eidos	—	Juli
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	Juli
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	—	Juli
August				
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	August
Shadow Man	3D-Action	Acclaim	—	August
StarCraft 64	Strategie	Blizzard		August
September				
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	September
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	September
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	—	September
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	77%	September
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	September
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	September
Rugrats: Scavenger Hunt	Action	THQ	—	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	—	September
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September
Tonic Trouble	Jump&Run	September	—	September
Oktober				
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Oktober
Grand Theft Auto	Action	Take 2	—	Oktober
Nuclear Strike	Action	THQ	—	Oktober
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Oktober
Wild Water	Rennspiel	Ubi Soft	—	Oktober
Worms	Strategie	Infogrames	—	Oktober
November				
Perfect Dark	3D-Action	Rare	—	November
Dezember				
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	Dezember
Weitere Releases in 1999:				
A Bug's Life	Action-Adventure	Activision	—	Januar 2000
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Airport Inc.	Simulation	Telstar	—	1999
Armorines	Action	Acclaim	—	Dezember '99
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	—	1999
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	3. Quartal '99
Batman	Action	Ubi Soft	—	1999
Disney Racing	Rennspiel	Nintendo	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	1999
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
Dragon Sword	Action-Adventure	Interative Studios	—	1999
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	1999
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	1999
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway		1999
Hyper-Bike	Rennspiel	Kemco	—	1999
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	1999
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	—	1999
Mario Golf	Golf	Nintendo	—	2. Halbjahr '99
MiniRacers	Rennspiel	Rare	—	1999
O.D.T.	3D-Action	Infogrames	—	1999
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2. Halbjahr '99
Perfect Dark	Action	Rare	—	November '99
Rainbow Six	Action	Take 2	—	4.Quartal '99
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	3.Quartal '99
Ruff&Tumble	Jump&Run	GT Interactive	—	1999
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	75%	2. Halbjahr '99
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	1999
Star Wars: Die dunkle Bedrohung	Action-Adventure	Nintendo	—	1999
Tiger Woods 2000	Golf	EA	—	1999
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare		1999
WCW Nitro	Wrestling	THQ	49%	1999
Wild Metal Country	3D-Action	Gremlin	—	1999
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999

Action

IN ARBEIT

Der Vorgänger ist weiterhin sehr beliebt, wie Platz fünf in den Leser-Charts belegt.

Titel: . .Mission: Impossible 2
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): 1999

Basketball

Der Titel hinterläßt einen gemischten Eindruck, wie ihr im Test ab Seite 34 lesen könnt.

Titel: . . . . . .NBA Pro 99
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Juni '99

3D-Action

Sehr bedauerlich – der Tomb-Raider-Rivale läßt weiter auf sich warten.

Titel: . . . . . .O.D.T.
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): 1999

Rollenspiel

Nintendo konzentriert sich derzeit völlig auf Star Wars, daher gibt es keine neuen Infos.

Titel: . . . . . .Ogre Battle 3
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action

Auf der E3 wird sich endlich zeigen, wie genial Perfect Dark wirklich ist. Wir bleiben am Ball.

Titel: . . . . . .Perfect Dark
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .November '99

Rennspiel

In der nächsten Ausgabe können wir uns hoffentlich endlich in die Boliden schwingen.

Titel: . . . .Racing Simulation 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Juni '99

Action

Die PC-Umsetzung ist von Take 2 als Metal-Gear-Solid-Killer konzipiert worden.

Titel: . . . . . .Rainbow Six
Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .4. Quartal 1999

Jump&Run

Am Termin hat sich nichts geändert – im September soll das Jump&Run-Wunder erscheinen.

Titel: . . . . . .Rayman 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .September '99

Rennspiel

Der Racer mit den unzerstörbaren Fahrzeugen und den langen Strecken kann gefallen.

Titel: . . . . . .Re-Volt
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September '99

Rennspiel

Durch den actionlastigen Ansatz könnte Road Rash 64 durchaus neue Akzente setzen.

Titel: . . . . . .Road Rash 64
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .3. Quartal '99

Jump&Run

Das Jump&Run um die Geschwister Ruff& Tumble soll noch in diesem Jahr erscheinen.

Titel: . . . . . .Ruff&Tumble
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): . . . . . .Ende '99

Action-Adventure

Nicht übel: Das Adventure von Kemco konnte im Review immerhin 82% abstauben.

Titel: . . . . . .Shadowgate 64
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .Juni '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

3D-Action

Nächsten Monat bieten wir euch wahrscheinlich neue Bilder zum Action-Hammer.

Titel: . . . . . .Shadow Man
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August '99

Beat 'em Up

In Japan halten sich die Smash Brothers wacker – sie liegen auf dem zweiten Platz der Verkaufcharts.

Titel: . . . . . .Smash Brothers
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .2. Halbjahr '99

Strategie

IN ARBEIT

Es steht fest: StarCraft 64 wird einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler bieten.

Titel: . . . . . .StarCraft 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .August '99

Action-Adventure

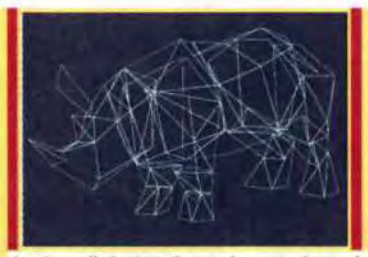
In Sachen Star-Wars-Action-Adventure hält sich Nintendo auf einmal sehr bedeckt.

Titel: . .Star Wars: Die dunkle Bedrohung
Hersteller: . . . . . .Nintendo/LucasArts
Release (D): 1999

Rennspiel

Super! LucasArts und Nintendo streichen für den fulminanten Racer 87% ein.

Titel: . . .Star Wars: Pod Racer
Hersteller: . . . . . .Nintendo/LucasArts
Release (D): . . . . . .Juni '99



3D-Action

In der nächsten Ausgabe werden wir zum Helden und testen endlich Superman.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .Juni '99

RPG

Auf der E3 dürfte sich entscheiden, ob wir mit dem Titel auch in Deutschland rechnen dürfen.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

3D-Jump&Run

Höllisch: Der tasmanische Teufel hüpft ab September durch abwechslungsreiche 3D-Welten.

Titel: . . . . .Tasmanian Express
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Oktober '99

Denkspiel

Die Tetris-Manie soll im Juli das Nintendo 64 erreichen – mit Vier-Spieler-Support.

Titel: . . . . . .The New Tetris
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juli '99

3D-Jump&Run

Schiebung: ED gibt sich erst leider erst im September die Jump&Run-Ehre.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .September '99

Action

IN ARBEIT

Legenden des Verlorenen Landes wird seinen Schwerpunkt auf Multiplayer-Schlachten legen.

Titel: . . . . . .Turok 3
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Jump&Run

Uns bleibt an dieser Stelle nur ein Verweis auf unseren E3-Bericht der nächsten Ausgabe.

Titel: . .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August '99
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bottom of the 9th	**Baseball**	**Konami**	**USA**	**70%**	**—**
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
California Speed	**Rennspiel**	**Midway**	**USA**	**72%**	**Juni '99**
Castlevania	Action-Adventure	Konami	Japan/USA	83%	15.Mai '99
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober '99
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—	—
„Indiziert"	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Golden Nugget 64	**Simulation**	**Westwood**	**USA**	**33%**	**—**
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	
Hiryo No Ken Twin	**Beat 'em Up**	**Culture Brain**	**Japan**	**72%**	**Juni**
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Magical Tetris	Denkspiel	Capcom	Japan	85%	
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Mario Party	Multiplayer	Hudson	Japan	—	März '99
Milo's Astro Lanes	**Bowling**	**Crave**	**USA**	**52%**	**—**
„Indiziert!"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—	—
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	Japan	75%	1999
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	—	Japan	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—

3D-Action

Es steht fest: WinBack wird einen Modus für vier Spieler gleichzeitig bieten.

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1999

Wrestling

Acclaim ist sich sicher: WWF Attitude wird die neue Wrestling-Referenz.

Titel: . . . . . .WWF Attitude
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Juli '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

			N64	Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time		5
2.	(2)	Turok 2		4
3.	(7)	Rogue Squadron		4
4.	(Neu)	Vigilante 8		1
5.	(5)	Mission: Impossible		9
6.	(6)	Banjo-Kazooie		10
7.	(10)	Mario Party		2
8.	(4)	FIFA 99		2
9.	(WE)	Extreme G 2		2
10.	(3)	WCW/nWo Revenge		5
11.	(11)	ISS 98		8
12.	(15)	Super Mario 64		25
13.	(8)	1080° Snowboarding		7
14.	(WE)	Diddy Kong Racing		16
15.	(12)	F-Zero X		7

Zelda und Turok 2 konnten ihre Plätze nicht nur halten, sondern ihren Vorsprung vor dem restlichen Feld deutlich ausbauen – Qualität zahlt sich halt aus. Als einzigen Neuzugang können wir die destruktive Multiplayerschlacht Vigilante 8 in den Charts begrüßen. Eure Fußballbegeisterung hat hingegen schon wieder nachgelassen – FIFA 99 fiel um vier Plätze. Zurückgemeldet haben sich diesen Monat Extreme G 2 und Diddy Kong Racing.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

			N64	Monat
1.	(1)	FIFA 99		2
2.	(9)	Vigilante 8		2
3.	(2)	Mario Party		2
4.	(3)	Turok 2		4
5.	(Neu)	Beetle Adventure Racing		1
6.	(Neu)	Mario Kart 64		1
7.	(14)	Body Harvest		5
8.	(6)	Rogue Squadron		4
9.	(Neu)	Snowboard Kids		1
10.	(5)	Zelda: Ocarina Of Time		5
11.	(8)	WCW/nWo Revenge		6
12.	(4)	Gex 64		2
13.	(Neu)	Chameleon Twist 2		1
14.	(Neu)	F-1 World Grand Prix		1
15.	(15)	Extreme G 2		4

Vigilante 8 gewinnt auch in Deutschland immer mehr Fans – der Titel von Activision ist um gleich sieben Plätze geklettert. Neben dem Beetle Adventure Racing konnte sich erstaunlicherweise auch Chameleon Twist 2 neu in den Charts plazieren. Wie nicht anders zu erwarten, haben die Players-Choice-Produkte von Nintendo gleich ihre Käufer gefunden. Mario Kart 64 und F-1 World Grand Prix sind dabei keine Überraschung, wohl aber der hohe Einstieg von Snowboard Kids.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Pokemon Snap		2
2.	(3)	Smash Brothers		4
3.	(Neu)	Pro Baseball 6		1
4.	(2)	Mario Party		5
5.	(5)	Castlevania		2
6.	(4)	Pikachu Genki Dechu		5
7.	(6)	Zelda: Ocarina Of Time		6

Pokemon Snap

Japan ist weiterhin fest in Pokemon-Hand – der neueste Titel hat seinen Spitzenplatz eindrucksvoll verteidigt und konnte als einziges Spiel seine Position halten. Die Smash Brothers haben sich wieder einen Platz weiter nach oben gekämpft, während Zelda sich so langsam, aber sicher aus der Hitliste verabschiedet. Als einziger Neuzugang konnte sich diesen Monat Pro Baseball 6 plazieren – beachtlicherweise gleich auf Platz drei.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Mario Party		2
2.	(2)	Zelda: Ocarina Of Time		6
3.	(3)	Indiziert		17
4.	(Neu)	Vigilante 8		1
5.	(6)	South Park		3
6.	(4)	Castlevania		4
7.	(5)	WCW/nWo Revenge		7

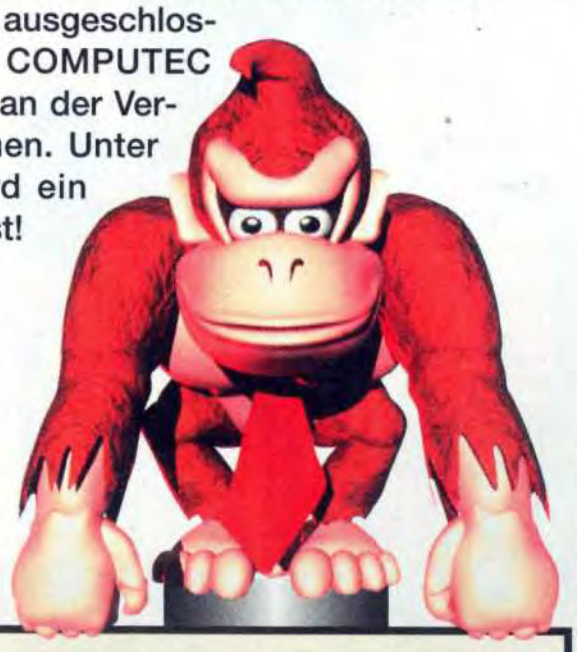
Eine wenig veränderte Struktur bieten die Verkaufscharts aus den USA – die ersten drei Plätze zeigen ein gewohntes Bild, während es auf den anderen Positionen zumeist nur Plazierungswechsel gegeben hat. Castlevania verlor dabei an Boden, während die SouthPark-Sippschaft einen Platz gutgemacht hat. Der einige Neuzugang ist Vigilante 8, wobei dieser Einstieg vom guten Geschmack der Amerikaner zeugt – uns war der Titel ja auch einen Hit wert.

CHARTS

AUS ALLER WELT

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts“
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Perfect Dark**	11
2.	(12)	Mission: Impossible 2	2
3.	(11)	Shadow Man	10
4.	(5)	Turok 3	3
5.	(4)	Banjo-Tooie	9
6.	(2)	Donkey Kong World	6
7.	(8)	Command & Conquer	2
8.	(WE)	Twelve Tales – Conker 64	8
9.	(15)	Smash Brothers	5
10.	(6)	StarCraft	3
11.	(WE)	Hybrid Heaven	4
12.	(10)	WinBack	4
13.	(WE)	Jet Force Gemini	2
14.	(Neu)	GTA	1
15.	(15)	Star Wars: Racer	2

Auf und ab für Donkey Kong World, diesmal fiel der Rare-Titel von zwei auf sechs. Besagen will dies aber nicht viel, denn zwischen Mission: Impossible 2 und dem Jump&Run liegen gerade mal drei Punkte. Harvest Moon 64 ist diesen Monat erstaunlicherweise komplett aus den Charts gefallen, die bis auf die Wiedereinsteiger Twelve Tales, Hybrid Heaven und Jet Force Gemini keine großen Überraschungen aufweisen konnten. Allenfalls die weiterhin schwache Plazierung des Star Wars-Racers ist erstaunlich.

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

04/99

03/99

05/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

❒ N-ZONE 03/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 04/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 05/99	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Rennspiel, 1-2 Spieler, LucasArts

STAR WARS EPIS

ODE I: RACER

N-ZONE HIT

Selten wurde eine Leinwand-Premiere so sehnsüchtig und mit soviel Spannung erwartet wie die neue Episode aus der Star-Wars-Saga. Um den darbenden Fans die Wartezeit bis zum fulminanten Filmspektakel zu verkürzen, werden auf dem N64 schon einmal die Turbo-Turbinen der Podracer gezündet.

Bis zum Start des Star-Wars-Streifens bleibt die Handlung des Films ein streng gehütetes Geheimnis, einige wenige Einzelheiten rund um das heiß erwartete Sternen-Spektakel kamen aber dennoch ans Licht. Während sich die bisherigen Teile der epischen Saga um die Person des Luke Skywalker drehten, steht bei den bevorstehenden Episoden der kleine Anakin Skywalker im Mittelpunkt des Geschehens. Im ersten Teil des Science-Fiction-Epos ist der spätere Vater von Luke ein neunjähriger Bengel, der noch nichts von seinem zukünftigen, düsteren Leben als Darth Vader ahnt. Der Film begleitet den Knirps auf seiner Entwicklung zum mächtigen Jedi und vermittelt seine Träume und Ängste inmitten einer von Krisen geschüttelten Galaxis. Auf seinem Werdegang nimmt der Junge mit den besonderen Fähigkeiten unter anderem auch an einem sogenannten Podracing teil, einer der schnellsten und gleichzeitig gefährlichsten Sportarten der gesamten Galaxie.

Mächtig monströse Maschinen

Die spektakulären Rennen finden an Original-Schauplätzen des Kinofilms statt, so rast ihr mit eurem Gleiter beispielsweise über die kühle, unwirtliche Eiswelt des Planeten Ando Prime oder fightet auf dem Minenplaneten Mon Gazza um einen der vordersten Plätze. Zum ersten Mal starten die Renner ihre Motoren auf dem Boonta Training Course des Wüstenplaneten Tatooine. Die fliegenden Untersätze der tollkühnen Piloten präsentieren sich dabei genauso leistungsstark wie ausgefallen. Für den kraftvollen Antrieb sorgen zwei gewaltige Triebwerke, die entfernte Ähnlichkeit mit den Düsenmotoren eines Jumbo-Jets aufweisen. Es handelt sich dabei um ausrangierte Antriebsteile von abgewrackten Raumschiffen. An diese wuchtigen Motoren wird einfach mit Hilfe zweier stangenähnlicher Verbindungsstücke ein mehr oder weniger geräumiges Cockpit gehängt, in dem die mutigen Piloten Platz nehmen. Diese gewagten Konstruktionen werden auf den verschiedenen Kursen auf Geschwindigkeiten von bis zu 700 km/h beschleunigt. Zu Beginn des Spiels hat der angehende Planetenraser die Wahl aus einer Staffel von sechs unterschiedlichen Fliegern, die im Verlauf des Renngeschehens jedoch kontinuierlich anwächst. Für jeden Kurs gibt es einen Favoriten. Sobald dieser geschlagen wird, steht der Pilot in folgenden Rennen zur Verfügung, so daß man später aus einem Feld von rund 20 Fahrern wählen kann. Die jeweiligen Piloten unterscheiden sich mit ihren kuriosen Karossen nicht nur äußerlich, auch im Flugverhalten gibt es Unterschiede. Über die Leistungsfähigkeit der einzelnen Flitzer informieren euch Anzeigen für Traktion, Kurvenlage, Beschleunigung oder Tempo. Im Mittelpunkt des

Mit dem richtigen Timing und dem Einsatz des Höhenruders gelangt der Pilot auch unbeschadet über gähnende Abgründe.

Auf dem Minenplaneten gilt es, seinen hochgetunten Rennboliden unbeschadet zwischen den riesigen Arbeitsfahrzeugen hindurchzumanövrieren (oben links). Beim rasanten Flug durch das dichte Meteroitenfeld sind gute Reaktionen und ein kühler Kopf gefragt (oben).

INFO

Die Qual der Wahl

Anakin Skywalker darf dank seiner Jedi-Power als einziges menschliches Wesen an den gefährlichen Rennen teilnehmen. Das restliche Fahrerfeld rekrutiert sich aus Aliens der Galaxie. Jeder der zugehörigen Gleiter hat bestimmte Stärken und Schwachpunkte, die mit Hilfe der Balkendiagramme ausfindig gemacht werden können.

Jeder Kurs wird mit einer filmreifen Intro-Sequenz vorgestellt.

Spiels steht das Turnier, hier solltet ihr bei jeder Wettfahrt mindestens den vierten Platz erreichen, um nicht frühzeitig den Rennbetrieb einstellen zu müssen. In den drei Klassen Amateur, Semi-Pro und Galaxis finden die heiße Duelle um Ruhm und Kohle statt. Wer die Konkurrenten erfolgreich auf die hinteren Plätze verwiesen hat, darf sein Können in der Elite-Klasse unter Beweis stellen.

Gnadenlose High-Tech-Heizerei

Die erste Rennstrecke des Boonta Training Courses eignet sich optimal, um sich mit der Steuerung des futuristischen Gefährts vertraut zu machen. Dies ist auch dringend notwendig, da die ausgereifte Steuerung viel Möglichkeiten bietet, die fliegenden Boliden gekonnt durch enge Häuserschluchten und rauhe Wüstenlandschaften zu manövrieren. Mit Hilfe des Z-Triggers sliden die Flitzer gekonnt um steile Kurven und viele der Schikanen durchfliegt man nur unter Zuhilfenahme der Bremsklappen unfallfrei. Aber nicht nur die Kurse sorgen beim Piloten für einen Adrenalinschub, auch die Gegnerschar trägt das Ihre zu einem rasanten Rennverlauf bei. Die miesen Mutanten geben sich nicht mit fairen Überholvorgängen zufrieden, sie versuchen vielmehr, euch unter heftigem Drängeln auf den nächsten intergalaktischen Schrottplatz zu befördern. Dabei lassen die Aliens spöttische Kommentare vom Stapel, lachen euch aus oder verschwinden meckernd und fluchend am Horizont. Unfreiwillige Kontakte dieser Art oder Kollisionen mit Gebäuden, Felswänden oder Meteoriten schlagen sich nicht nur optisch in eindrucksvollen Funkenflügen und rauchenden Treibwerken nieder, auch das Verhalten eures Fliegers leidet merklich. Fällt zum Beispiel eine der Turbinen aus, so kann der Pilot nur noch schwer die Ideallinie fliegen. Defekte werden euch mit Hilfe der unten links auf dem Bildschirm ersichtlichen Schadensanzeige mitgeteilt. Mit Hilfe der R-Taste hat man nun die Möglichkeit, sein Gefährt während des Rennens wieder voll flugtauglich zu machen. Während der Instandsetzung gleitet ihr jedoch recht gemächlich über den Kurs, umfangrei-

Durch einen guten Start kann man gleich zu Rennbeginn einige Plätze im Feld gutmachen.

INFO

Der Partner Ihres Vertrauens

Um mit der immer stärker werdenden Fahrerkonkurrenz mithalten zu können, ist ein Besuch im Ersatzteil-Shop des chronisch mies gelaunten Händlers unerläßlich.

Die Schubspule sorgt für eine höhere Endgeschwindigkeit.

Mit der Energiezelle kann die Reparaturzeit effektiv verkürzt werden.

Auch ein Besuch auf dem Schrottplatz lohnt sich, da hier ausrangierte Ersatzteile günstiger erstanden werden können.

Auf dem Eisplaneten düsen die todesmutigen Piloten durch enge Felsformationen und karge Höhlen, um im Duell siegreich zu sein.

In diesem unerbittlichen 2-Spieler-Duell könnt ihr zwei der vier im Spiel anwählbaren Kamera-Perspektiven erkennen.

che Reparaturen können daher einen sicher geglaubten Sieg zunichte machen. Durch dieses Feature kommt eine gelungene taktische Komponente ins Spiel, da man schnell die Entscheidung treffen muß, ob man mit dem ramponierten Flieger die Ziellinie erreichen kann oder den kurzen Schneckenflug in Kauf nimmt, um danach wieder voll funktionstüchtig losrasen zu können. Mittels der Turbo-Funktion kann man das Gefährt mit wahnwitziger Höchstgeschwindigkeit über die Rennpisten jagen, ein übermäßiger Einsatz sorgt jedoch für ein überhitztes Triebwerk, daher ist auch eine gute Kühlung bei der Auswahl des Gleiters nicht zu unterschätzen. Die Kurse sind abwechslungsreich und bestechen durch eine Vielzahl an Abkürzungen und Verzweigungen. Bis man die ideale Linie und Fahrweise auf den unterschiedlichen Planetenoberflächen (Wasser, Eis, Sand oder Fels) gefunden hat, sind knallharte Duelle mit den monströsen Piloten vonnöten. Auf den Kursen existieren neben genannten Gabelungen auch Streckenteile, bei denen man auf mehreren Ebenen um den Sieg düst. Zwischen den Rennen investiert der umsichtige Rennpilot sein gewonnenes Preisgeld in Ersatzteile, um die Performance des Gleiters stetig zu verbessern.

Rasantes Rennerlebnis

Schon nach den ersten Runden verfällt man gnadenlos dem Hochgeschwindigkeitsrausch von Star Wars Episode I: Racer. Dies liegt zum einen an der durchdachten Steuerung, mittels derer sich halsbrecherische Manöver ausführen lassen. Dabei hat man stets das Gefühl, volle Kontrolle über den Gleiter zu besitzen. Das Flugverhalten wurde beeindruckend umgesetzt, die rasanten Flitzer legen sich in Steilkurven, schaukeln bei Kollisionen hin und her oder zerschellen spektakulär an einem der zahlreichen Hindernisse. Zum anderen tragen die schön dargestellten, vielfältigen Kursverläufe und die beeindruckende Soundkulisse einen Großteil zum stimmigen Star-Wars-Ambiente bei. Hat man im letzten Rennen die Gegner noch in weit verzweigten Tunnelsystemen abgehängt, düst man auf dem nächsten Planeten unter dem frenetischen Jubel der Zuschauer durch eine vollbesetzte Arena der Zukunft. Die glänzende Sprachausgabe verdichtet die Atmosphäre bei den packenden Drängeleien, so weicht der Ärger schnell einem Schmunzeln, wenn man unter wildem Gekichere der abgebrühten Aliens in die nächste Sackgasse gedrückt wird. Grafisch gefällt das Spiel durch eine – dank Expansion Pak – hochauflösende und bis auf wenige Ausnahmen absolut flüssige Darstellung, die mit vielen Effekten und Details wie am Streckenrand startenden Raumschiffen oder fliegenden Lebewesen aufwartet.

Jens Quentin

Zwischen den einzelnen Rennen hat eure Droiden-Crew alle metallenen Hände voll zu tun, um den Gleiter für die Bewältigung der folgenden Kurse wieder auf Vordermann zu bringen.

MEINE MEINUNG!

Das Flair des gelungenen futuristischen Rennspiels wird nicht nur Fans der Star-Wars-Filme in den Bann ziehen. Rabiat rüpelhafte Renngegner sowie, ausgefallene und anspruchsvolle Kurse mit vielen Abzweigungs- und Abkürzungsmöglichkeiten zeugen neben dem beeindruckenden Flugverhalten der Gleiter von der Klasse des Spiels. Mittels der guten Steuerung lassen sich selbst unmögliche Kurven und Streckenabschnitte (nach entsprechender Übung) meistern. Durch die gelungenen Grafik- und Soundeffekte und dem ebenso rasanten wie spannenden Kampf um die vorderen Plätze kommt dabei eine einmalige Rennspiel-Atmosphäre auf. Lediglich kleine Wermutstropfen wie eine fehlende Übersicht der gesamten Strecke während des Rennens oder vereinzelte Blindflüge in stockfinsteren Tunnelanlagen trüben den sehr guten Gesamteindruck.

Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Star Wars Episode I: Racer
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion-Pak.....Ja
Controller Pak: .....Nein
Levels:..21 Strecken + 4 Bonuskurse
Preis: .....ca. DM 130,-
Datenträger:.....256 MBit-Modul
Hersteller:.....Nintendo
Entwickler:.....LucasArts
Release: ..Ende Mai/Anfang Juni '99

Grafik: 86%
Sound: 80%
Dauerspaß: 89%

Gesamtwertung: 87%

Beurteilung: High-Speed-Rennspiel der Sonderklasse mit ebenso einfallsreichen wie kuriosen Kursen, fiesen Gegnern und durchdachtem, motivierendem Gameplay. Auch die technische Präsentation überzeugt auf ganzer Linie und zeigt, daß während der Entwicklung die Macht mit LucasArts war.

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY NINTENDO. NINTENDO, THE QUALITY SEAL, NINTENDO 64 AND THE "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1999 Nintendo

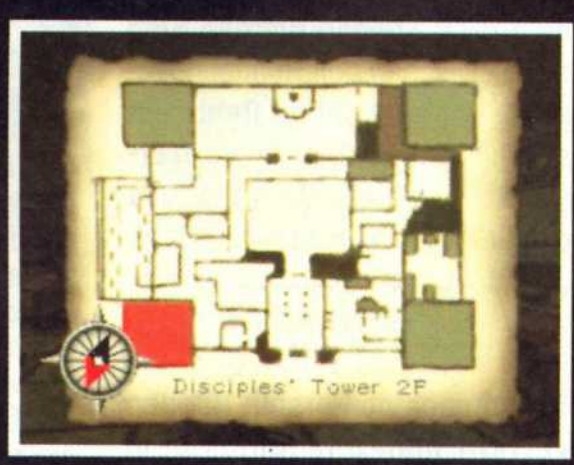
Adventure, 1 Spieler, Mitsui

SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS

In einem stilgerechten Ambiente, einem kleinen Schloß bei Kleinheubach, wurde uns von einer Mitsui/Kemco-Delegation die Testversion von Shadowgate 64 überreicht. Uns erwartete dabei eine faustdicke Überraschung, denn der Titel kreiert quasi ein völlig neues Genre auf dem Nintendo 64 – und das, obwohl die Wurzeln des Games in der tiefsten Vergangenheit zu finden sind.

In diesen stinkenden Kanälen findet sich nach einigen Rätseln der Weg ins Schloß.

So geht alles los: Der Protagonist wird in eine kleine Zelle geschleppt.



Im Schloß und seinen vier Türmen sind zahlreiche Aufgaben zu bewältigen.

Die Gespräche werden nur als Text angezeigt, eine Sprachausgabe gibt es nicht. Diese Passagen werden bis zum Release Ende Juni- noch komplett eingedeutscht.

Zum einen gab es schon in seligen NES-Zeiten ein Shadowgate, zum anderen lehnte man sich bezüglich des Gameplays an klassische Text- und frühe Grafikadventures an. Auch grafisch gibt es durchaus historische Parallelen, denn die Optik erinnert zum Teil frappierend an das Rollenspiel Dungeon Master. Im Spiel übernimmt man die Kontrolle über den Halblings Del White, der von unheilvollen Kreaturen gefangen genommen und in das Schloß Shadowgate verschleppt wird.

Zwei Impressionen aus dem kurzen Intro, welches aber eher von bescheidener technischer Qualität ist.

Die Rätsel der vier Türme

Nach dem Intro findet man sich in einer kleinen Zelle wieder, aus der man entkommen muß, um in die Tiefen des Schlosses vordringen zu können. Hier und auch in den 112 anderen Räumlichkeiten ist eine genaue Erforschung der Areale vonnöten, um nicht vorzeitig hängen zu bleiben. Der Ausbruch aus der Zelle ist dabei das kleinste Problem: Nach kurzer Zeit wird man von einem Wachposten mit einem wenig schmackhaften Essen versorgt, aber da der Teufel in der Not Fliegen frißt, stürzt man sich gierig auf dieses. Übrig bleibt dann ein Knochen, mit dem dann eine versteckte Falltür im Boden geöffnet werden kann, die in die Kanalisation des Schlosses führt. Nach einigen weiteren, wenig komplexen Aufgaben landet man dann schließlich im Castle selbst, wo die Kopfnüsse schrittweise härter werden. So sind Statuen in der richtigen Reihenfolge aufzustellen, bestimmte Kombinationen zu entschlüsseln oder aber lodernde Feuer zu löschen. Für letzteres ist zu Beispiel zunächst einmal das richtige Equipment zu finden. Besonders interessante Ereignisse warten in den vier Türmen des Schlosses auf euch – dort mutiert ihr zum Winzling oder ruft den

Die Bücher werden oftmals durch Illustrationen dieser Art ausgeschmückt.

Game It!

Titel des Monats April (PSX): Hard Edge* 92,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert Unsere PSX TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorratige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 50,- Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 50,- Warenwert frei

Preise Stand 11.3.99 * = noch nicht verfügbar am 11.3.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PSX TOP 10	
Akuji	84,99
Bust a Move 4*	67,99
C & C 1	49,99
C&C 2 Gegenschlag	82,99
[redacted]	[redacted]
Driver*	89,99
F1 98	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Streetfighter Coll. 2*	74,99
Tomb Raider 3	89,99

SONY PSX

360*	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	72,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool*	94,99
Actua NHL Hockey 99*	84,99
Actua Soccer 3	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Triology	49,99
All Star Tennis 99	87,99
Alundra	84,99
Apocalypse	87,99
Asterix*	87,99
Atlantis	84,99
Attack of t. Saucerman*	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	82,99
Baby Universe	84,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Batman & Robin	99,99
Beast Wars	79,99
Big Air*	84,99
Big Race USA	84,99
Blaze & Blade	92,99
Blood Line*	89,99
Bloody Roar	82,99
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny*	92,99
Bugs Life*	96,99
Buggy	79,99
Bust a Groove	99,99
Bust a Move 2	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4*	67,99
C3 Racing	82,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	89,99
Caesar's Palace	79,99
Caesar's World 2*	79,99
Capcom Generation	79,99
Cart World Series*	79,99
Centipede*	87,99
Cheatbuch	**24,99**
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2	84,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	82,99
Constructor	87,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 3	99,99
Crash Bandicoot 1	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Dark Stalker 3*	94,99
Dead or Alive	87,99
Deathtrap Dungeon	97,99
Destruction Derby 2	49,99
Devil Dice	89,99
Diablo	59,99
Dogdem Arena	82,99
Dreams*	84,99
Driver*	89,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dungeon Keeper 2*	82,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	84,99
Fluid siehe Pulse!	
Formel 1 98	89,99
Frenzy	89,99
G-Police*	49,99
G-Police 2*	84,99
Gex – Deep over ..*	92,99
Ghost in the Shell	87,99
Global Domination*	84,99
Glover*	74,99
Gran Tourismo	87,99
Granstream Saga*	89,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London*	49,99
Hard Edge*	92,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	89,99
Hercules	49,99
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
I.S.S. Pro 98	89,99
International Track & Field	49,99
John Madden NFL 99	79,99
KKND*	82,99
Koloa	87,99
Kula World	99,99
Leg of Kain: Soul Raver	92,99
Legend	84,99
Lemmings	49,99
Libero Grande	99,99
Live Wire*	79,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
MDK	87,99
Medievil	99,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	79,99
Megaman X4*	79,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss. Impossible* a.A.	
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Monster Seed*	92,99
Moto Racer Plat.*	49,99
Moto Racer 2	84,99
Music	89,99
Nascar 99	84,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4*	89,99
Newman Haas Racing	84,99
NFL Blitz*	77,99
NHL Face Off 99*	89,99
NHL Hockey 99	89,99
Ninja	94,99
O.D.T.	84,99
Pandemonium	49,99
Pharao*	97,99
Phat Air Snowball	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	92,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Pro 18 Golf*	84,99
Psybadek	84,99
Pulse (Depth)	79,99
Puma Street Soccer*	82,99
Premier Manager 99*	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil Directors Cut	82,99
Retro Force*	84,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4*	a.A.
Risiko	67,99
Rival School	82,99
Riven	79,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage*	84,99
Rugrats*	87,99
Running Wild*	89,99
Rushdown	82,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.*	92,99
Silent Hill	billig!!!
Small Soldiers	82,99
Soul Blade*	49,99
Soviet Strike	49,99
Sports Car GT*	84,99
Spyro the Dragon	99,99
Streak*	79,99
Street Fight. Coll. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater*	84,99
Supercross 98	87,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
Tai Fu	82,99
Tekken 2 Platin.	49,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinium	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tommi Mäkinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA 98/99*	92,99
V 2000	84,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2*	94,99
Versailles*	97,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	84,99
Viva Fußball*	82,99
Vs.	97,99
War Games	82,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100*	84,99
Wild 9's	82,99
Wing Over 2*	79,99
WipEout 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinium	49,99
WCW/NWO Thunder	84,99
WWF Warzone	79,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Yoyo's Puzzle Park	74,99
Zero Devide 2*	79,99

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Silent Hill* Billig!!!

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	84,99
Analog Shock Pads	44,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**119,99**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99**
120 Slot	**34,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	49,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	107,99
RGB Kabel	19,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	**69,99**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	107,99

NINTENDO N64

1080° Snow Board	87,99
All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99*	104,99
Banjo Kazooie	87,99
Body Harvest	97,99
Buck Bumble	104,99
Bust a Move 2	62,99
Bust a Move 3	97,99
Chameleon Twist	114,99
Charlies Blast T.	87,99
Cruis'n USA	87,99
Cruis'n World	87,99
Diddy Kong Racing	87,99
Earthworm Jim 3D	102,99
Extreme G 2	**97,99**
F 1 Pole Position	84,99
F1 World Grand Pr.	84,99
F Zero X	87,99
Fifa 99	104,99
Flying Dragoons	102,99
Gex 64*	104,99
Glover	87,99
Hexen	67,99
Iggy's Recking Balls	97,99
ISS 98	**89,99**
Jet Force Gemini	104,99
Knife Edge	87,99
Mario Party	87,99
Micro Machines	122,99
Milo's Astro Bowling	102,99
Mission Impossible	94,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	89,99
NBA Courtside	87,99
NBA Jam 99*	97,99
NBA Live 99	94,99
NBA Pro 99*	122,99
NFL Blitz*	102,99
NHL 99	99,99
NHL Pro 99*	122,99
Off Road	117,99
Olympic Hockey 98	**124,99**
Penny racers*	84,99
Playmobil Hype	**104,99**
Racing Sim 2	**104,99**
Rayman 2	**104,99**
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate*	119,99
Snowboard Kids 2	87,99
Southpark*	97,99
Star Wars: Rogue S	104,99
Starshot	99,99
Strike Zone	117,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99
Top Gear Overdrive	109,99
Turok	79,99
Turok 2	**84,99**
Twisted Edge Snowboard	99,99
V-Rallye 99	**94,99**
Virtual Pool*	102,99
Wayne Gretzky 98	104,99
Wipeout 64*	119,99
WCW vs. NWO	147,99
WWF: Warzone	102,99
Yoshis Story	87,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	57,99
Controller Mad Catz	54,99
Expansion Pak	**67,99**
Gamebuster	89,99
Lenkrad m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	**19,99**
dto. farbig	**19,99**
Powerflash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF Unit	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pack (Nint)	39,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

DREAMCAST

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal.
Wir halten es nicht für vertretbar, ein Gerät zu verkaufen, bei dem es sehr zweifelhaft ist, ob Software- und Ersatzteilversorgung sichergestellt sind.
Zufriedene Kunden sind wichtiger als eine schnelle Mark.

Zum 9.9.99 werden wir die deutsche Dreamcast zu traumhaften Konditionen liefern.

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!
Yeeehaaaa!!!!

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei ab DM 180,-

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile – 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel" - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
47441 Moers
Augustastr. 6a – 02841/92440
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
SCREAMAX Interactive
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
SCREAMAX Interactive
Schlinkengasse 4 – 06251/690399
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – **Neu ab 1.6.99**
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Kopfnüsse: Hier sind Statuen in der richtigen Reihenfolge zu plazieren, damit sich ein geheimer Durchgang öffnet.

Einige Räume haben einen metallischen Anstrich und passen gar nicht zum doch recht rustikalen Stil des Schlosses.

Sporadisch werden kleine Cutsequenzen eingestreut – wie hier eine Impression des düsteren, modrigen Friedhofs.

letzten Drachen ins Leben zurück. Im Laufe des Spiels werdet ihr auch zu Bücherwürmen mutieren – es finden sich zahlreiche Schriftstücke, die zum Teil wunderschön illustriert sind, zum Teil aber auch einfach nur aus leeren Seiten bestehen. Zumeist finden sich in den Folianten wertvolle Hintergrundinformationen oder gar elementare, oftmals versteckte Hinweise, die richtig gedeutet werden müssen – ansonsten wird man das Ende des Spiels nie erleben. Kurz vor dem Finale ist etwa ein Wissenstest zu absolvieren, den man ohne das zuvor erworbene Wissen nicht bestehen kann. Die Bücher und die anderen Gegenstände werden in einem aufgeräumten Inventory aufbewahrt, wo man jederzeit auf sie zurückgreifen kann. Des W eiteren kann man eine Übersichtskarte aufrufen, um nicht die Orientierung zu verlieren.

Einige kleine Spezialeffekte werten die ansonsten eher durchschnittlich geratene Optik von Shadowgate 64 etwas auf.

INFO

Ein bunter Haufen

Während seines Trips durch das Schloß Shadowgate trifft Del auf dreißig verschiedene Charaktere, die entweder mit kleinen Rätseln aufwarten, den Protagonisten vor Entscheidungen stellen und/oder die Story weiterführen.

Hauptcharakter Del

Modor

Gnom Dwarf

Mädchen

Kriegsherr

Drachenmeister

Arond

Schatzjäger

Will Goodard

Festus

Dieb

Saul

Agaar

Lakmir

Diener

Seeres

Aristolyn

Steuerung und Technik

Shadowgate 64 wartet mit einer dreidimensionalen Darstellung des Schlosses und seiner Umgebung auf, die technisch eher schwach auf der Brust ist. Die meisten Einrichtungsgegenstände und auch die Räumlichkeiten des Schlosses selbst sind eher texturenarm und wirken bis auf wenige Ausnahmen arg undetailliert. Dieselbe Kritik trifft auf die Charaktere, die Del während seiner Exkursionen trifft, zu, denn sonderlich überzeugend sind diese nicht. Am ärgerlichsten ist aber die zum Teil sehr geringe und zudem schwankende Frame-Rate – diesen Lapsus kann man bei der eher mauen Optik eigentlich nicht verzeihen. Aber gut, die Musik und die sonstigen Geräusche reißen schon wieder viel raus. Der Soundtrack ist wirklich eine Klasse für sich und bietet satte 25 Stücke, die zum Großteil klassisch angehaucht sind und auch dramatische Passagen beinhalten. An einigen Stellen setzt die Untermalung dann auch schon mal aus und man kann sich nur von den Umgebungsgeräu-

Gespräche mit einigen Personen bringen etwas Leben in die ansonsten recht sterile Atmosphäre und führen oft die Handlung weiter.

MEINE MEINUNG!

Mir persönlich gefallen die Exkursionen durch das modrige Schloß Shadowgate sehr gut, aber durch meine einschlägige Vorbelastung war dies ja zu erwarten: Ich habe schon früher die Adventures von Infocom (Zork und Co.) und Magnetic Scrolls (The Pawn, Guild of Thieves etc.) verschlungen, die ja leider nie ihren Weg auf eine Konsolenplattform gefunden haben. Wer noch nicht in Berührung mit diesen Klassikern gekommen ist, wird diese Begeisterung vielleicht nicht unbedingt verstehen, denn derartige, durchaus anspruchsvolle, Spielekost gibt es ja effektiv nicht mehr. Durch die Verlagerung in ein 3D-Ambiente wird aber selbst Action-Kids der Einsteig schmackhaft gemacht, auch wenn die technische Seite wesentlich besser hätte gelöst werden können. Eine passende Atmosphäre wird aber dennoch erzeugt, nicht zuletzt dank des stimmungsvollen Soundtracks, der einen durchaus beachtlichen Spannungsbogen erzeugt. Fazit: Wer die grauen Zellen mal wieder ordentlich in Bewegung bringen möchte und nicht stur auf Dauerfeuerorgien fixiert ist, darf zugreifen – auch wenn Profis wohl ziemlich schnell alle Geheimnisse gelüftet haben.

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

schen fesseln lassen – so etwa vom unheilvollen Rauschen des Winds oder dem Krächzen von Krähen. Laut Kemco wurden stolze 250 verschiedene Sounds in das Spiel integriert. Komfortabel gelungen ist in jedem Fall die Steuerung, die keine Wünsche offen läßt: Mit der Analogtaste könnt ihr euch in den Gemäuern umsehen, mit den rechten und linken C-Tasten Schritte zur Seite ausführen, mit den oberen und unteren C-Tasten hingegen den Protagonisten nach oben und unten bewegen. Z dient zum Ducken, B ist für das Aufrufen des Inventorys zuständig und mit R winkt eine Übersichtskarte.

Marco Marzinkowski

Diese Tür öffnet sich erst, nachdem man sie geölt hat.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers*
Genre: ..... *Adventure*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Nein*
Expansion Pak: ..... *Nein*
Levels: ..... *Entfällt*
Preis: ..... *ca. DM 129,-*
Datenträger: *128-MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Mitsui*
Entwickler: ..... *Kemco*
Release: ..... *Ende Juni*

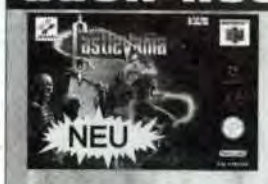
Grafik: *63%*
Sound: *79%*
Dauerspaß: *85%*

Gesamtwertung: **82%**

Beurteilung: Ein klassisches Konzept wurde in einen mehr oder minder modernen Rahmen verpackt und sorgt für ein erfreuliches Erlebnis abseits des üblichen Mainstreams.

Unheimliche Atmosphäre pur: Diese unheilvollen Krähen kann man nicht nur sehen, sondern auch hören – Gänsehaut garantiert.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
GAMERS POINT – KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
E3 Messevideo 29,95DM
Sparen Sie Geld mit dem 'GAMERS POINT – RABATT SYSTEM'
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service. Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!



Neuheiten

Dreamcast

Konsole	599,95
Lenkrad original	154,95
Game Blue Stinger	119,95
G.B. Fishing & Pad	239,95
H.o.t. Dead 2+Gun	209,95
Monaco Grand Prix	139,95
Powerstone	129,95
Red Line Racer	139,95
Sega Rally 2	129,95
S. Speed Racing	139,95

DVD

Pioneer 414 MULT	1099,95
Ame. History X US	59,95
At First Sight US	59,95
Blade US	59,95
Braindead US	64,95
Bride of Chucky US	59,95
F. Dusk t. Dawn US	74,95
Hawaiian Blast US	59,95
I Still K.W.Y.Did US	59,95
Leg. der Leiden. D	64,95
Night o.T.L.Dead U	69,95
Pamela Anderson	69,95
Ronin US	69,95
Scream D	49,95
The Siege US	69,95
The Thing US	69,95
Vampires US	59,95

GameBoy

A Bugs Life	64,95
Biene Maja	59,95
Bust-a-Move 4	59,95
Carmageddon dt. Vers.	59,95
Conker's P. Tales	64,95
Holy Magic Century	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. S. Soccer 99	64,95
Sp.St. Silicon Valley	49,95
S. Wars - Yoda St.	59,95
S. Mario Bros DeL.	64,95

Nintendo 64

DexDrive SV-388	*
Powerflash	109,95
Gamebuster DeL.	94,95
RAM - MADNESS	49,95
Joypad ASCII 64	*
Joypad GLOVE	139,95
Joypad TM Sting.	64,95
Lenkrad ASCII 64	124,95
Lenkrad G64	124,95
M. Card 1M Blaze	39,95
M. Card 256K L3	24,95
Rum. Pack+1M Inn	39,95
Rum. Pack+1M LX4	44,95
Rum. P.+256k JOY	29,95
Rumble Pack JOY	24,95
Rumble Pack LX4	29,95
Rumble Pack Orig.	39,95
360	*
Airport Inc.	*
California Speed	*
Carmageddon dt. Vers.	104,95
Castlevania 64	*
F1 World GP 2	89,95
Flying Dragons	89,95
Goemon-M. Ninja 2	*
Hybrid Heaven	*
Micro Mach. 64 T.	124,95
Milo's Ast. Bowling	89,95
NBA Pro 99	*
NFL Blitz	114,95
NHL Pro 99	*
Playmobil - Hype	119,95
Racing Simul. 2	119,95
Rampage 2	114,95
Rayman 2	119,95
Shadowgate	114,95
South Park	104,95
Star Wars-Epis. 1	114,95
Wild Metal Country	*
WWF - Attitute	*

ab 250,- DM 1x1 Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (lieferbare Ware) (nur bei Software)

Zelda • R. Evil Figuren ab 19.95 DM • Top 20 • Soundtracks • Videos

1.	Fifa 99	104,95
2.	Beetle Adventure Racing	94,95
3.	Vigilante 8	119,95
4.	Mario Party	89,95
5.	Gex 64 - Enter the Gecko	114,95
6.	Turok 2	94,95
7.	WCW vs. NWO: Revenge	134,95
8.	Star Wars - Rogue Squadron	114,95
9.	Mission: Impossible	104,95
10.	Zelda	114,95
11.	Chameleon Twist 2	114,95
12.	Micro Machines 64 Turbo	124,95
13.	Rush 2 - Extreme Racing	114,95
14.	Virtual Pool 64	114,95
15.	1080° Snowboarding	89,95
16.	Diddy Kong Racing	89,95
17.	Banjo-Kazooie	89,95
18.	Top Gear Overdrive	119,95
19.	Charlie Blast Territory	89,95
20.	Center Court Tennis	124,95

Lösungsbücher ab 9.95 DM

Zubehör ohne Ende

Angebote

Nintendo 64

Blast Corps	29,95
Extreme G	39,95
NHL Breakaway 98	39,95
Wetrix	39,95
Clayfighter 63 1/3	49,95
Dark Rift	49,95
Fighters Destiny	49,95
Hexen 64	49,95
Int. S.S. Soccer 64	49,95
Lamborghini 64	49,95
NBA Courtside	49,95
Bust-a-Move 2	54,95
Extreme G 2	59,95
Forsaken	59,95
Goemon 3D	64,95
Bust-a-Move 3 DX	69,95
F1 World GP (PC)	69,95
Lylat Wars (PC)	69,95
Lylat Wars (PC)	69,95
Snowb. Kids (PC)	69,95
S.Mar. Kart 64 (PC)	69,95
Wave Race 64 (PC)	69,95
V-Rally Ch. Ed. 99	74,95

SNES

Adaptor 50/60 Herz	19,95
Joypad High Tech	39,85
Joypad ProNeo 2	39,95
Kabel AV inc. Scart	39,85
Aladdin	59,95
Arkanoid	39,95
Donkey Kong C. 1	69,95
Lost Vikings 2	59,95
M&M-Great Circus	59,95
M. Magical Quest	69,95
PGA Tour	19,95
Prince of Persia 2	79,95
S. Bomberman 2	59,95
Super Tennis	19,95
Tetris Attack	19,95
Tim in Tibet	49,95
Time Cop	19,95
Will. A. Great. Hits	49,95

Merchandise

Fig.SW.-A. Skyw.	34,95
Fig.SW-Batt. Droid	34,95
Fig.SW-Boss Nass	39,95
Fig.Star War.-C-3PO	34,95
Fig.SW-Captain Tar.	39,95
Fig.SW-Chancellor	39,95
Fig.SW-Darth Maul	34,95
Fig.SW-Da. Sideous	34,95
Fig.SW-Gasg.&Pit	39,95
Fig.SW-Jar Jar Bin.	34,95
Fig.SW-Ki-Adi-Mun.	39,95
Fig.SW-Mace Win.	39,95
Fig.SW-Obi-Wan K.	34,95
Fig.SW-Ody Mand.	39,95
Fig.SW-OOM-9	39,95
Fig.SW-Padme Nab.	34,95
Fig.SW-Queen Ami.	34,95
Fig.SW-Qui-Gon J.	34,95
Fig.SW-Ric Olie	34,95
Fig.SW-Senator Pal.	34,95
Fig.SW-Watto	34,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM. Ladenpreise variieren!

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT !!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? .... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28

Basketball, 1-4 Spieler, Konami

NBA PRO 99

Wir verraten euch, ob der Korb für NBA Pro 99 zu hoch hängt oder ob die Neuauflage von Konami zum ultimativen Slam-Dunk über die Konkurrenz ansetzt.

Wie es sich für eine authentische Simulation gehört, könnt ihr mit (nahezu) allen Dollar-Millionären der stärksten Basketball-Liga der Welt auf Körbe-Jagd gehen.

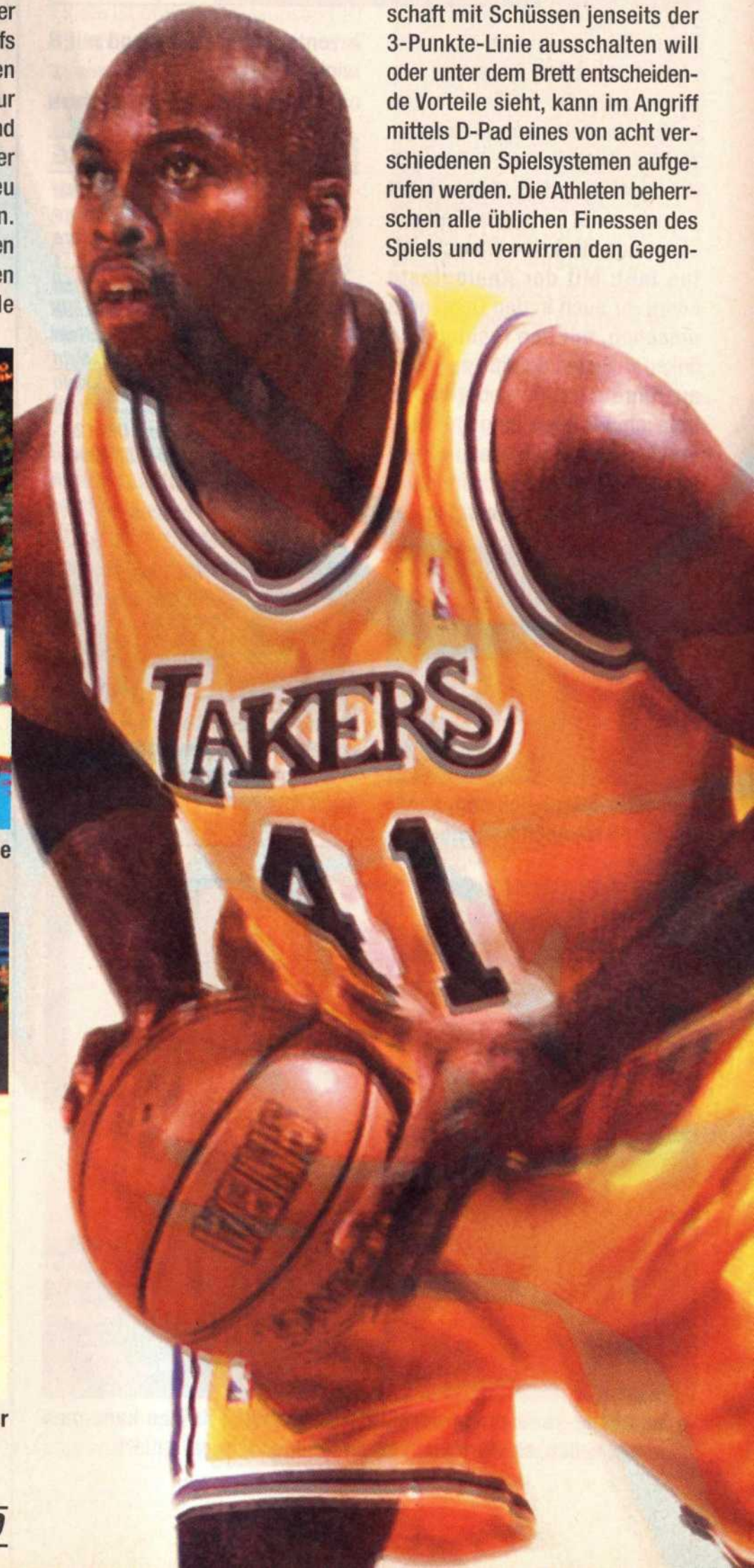
Altbekannte Neuheiten

Wer sich noch unerfahren auf dem Parkett der großen Basketball-Welt bewegt, sollte am besten ein paar Übungsspiele gegen die CPU oder gegen bis zu drei menschliche Spieler bestreiten.

Habt ihr genug Erfahrung gesammelt und die Dunks reihenweise versenkt, kann eine Saison (die sich verkürzen läßt) gestartet oder gleich in den spannenden Playoffs um die Krone im amerikanischen Basketball gefightet werden. Zur Entspannung vom stressigen und nervenaufreibenden Saison- oder Playoff-Alltag bietet sich der neu integrierte 3-Point-Shootout an. Nach der Wahl der Scharfschützen werden dabei auf einem geteilten Bildschirm die jeweiligen Duelle um die meisten Treffer dargestellt, so hat man den direkten Konkurrenten immer fest im Blick. Nach erfolgtem Tip-Off zeigt sich während des Spiels eine weitere, begrüßenswerte Neuerung des Nachfolgers: Mittels des Icon-Passings lassen sich über die C-Tasten gut positionierte Mitspieler diesmal direkt anspielen. Zwar ist somit ein gepflegtes Paß-Spiel besser möglich, jedoch kommt es bei normalen Pässen auf das am nächsten plazierte Teammitglied immer noch zu oft zu sinnlosen Würfen ins Aus und somit zu ärgerlichen Ballverlusten. Je nachdem, ob man die gegnerische Mannschaft mit Schüssen jenseits der 3-Punkte-Linie ausschalten will oder unter dem Brett entscheidende Vorteile sieht, kann im Angriff mittels D-Pad eines von acht verschiedenen Spielsystemen aufgerufen werden. Die Athleten beherrschen alle üblichen Finessen des Spiels und verwirren den Gegen-

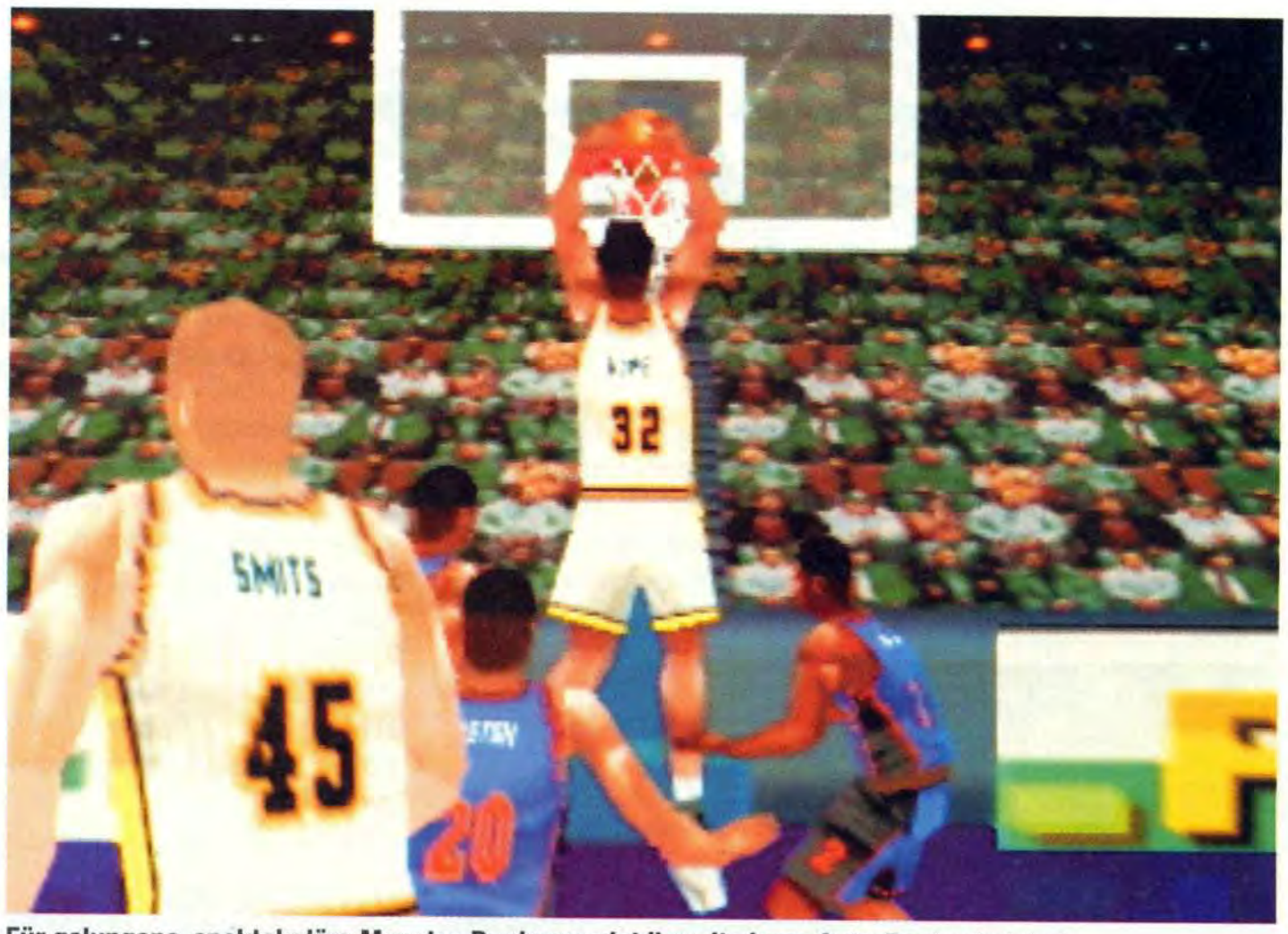
Diese Nah-Ansicht bietet zwar große Spieler, dafür bleibt aber die Übersicht über das Spielgeschehen auf der Strecke.

Beim All-Star-Weekend geben sich die absoluten Superstars der amerikanischen Elite-Liga die Ehre.



Eine sinnvolle Neuerung stellt der Direkt-Paß an einen freistehenden Teamkameraden dar.

Beim 3-Point-Shootout ist ein ruhiges Händchen für den Erfolg dringend erforderlich.



Für gelungene, spektakuläre Monster-Dunks werdet ihr mit einem Auto-Replay belohnt.

spieler mit gekonnten Spin-Moves oder einem angetäuschten Schuß auf den Korb. Per Knopfdruck sprinten die Akteure auf den gegnerischen Korb zu und lassen behäbigere Gegner locker stehen. Wer mit der Leistung der NBA-Profis nicht zufrieden ist, kann im Editor-Modus sein eigenes Dunking-Monster mit individuellem Outfit und Fähigkeiten erschaffen. Das Spektakel auf dem Spielfeld kann je nach Belieben aus sieben verschiedenen Kameraperspektiven dargestellt werden, wobei sich neben der voreingestellten Sideline-Position die isometrische Ansicht als gute Wahl erweist.

Ein guter weißer Basketballspieler? Der Editor macht es möglich.

MEINE MEINUNG!

Zwar besitzt NBA Pro 99 alle Elemente, die ein Spiel für eine gute Simulation des spektakulären Sports haben muß, jedoch hat man diese in anderen Titeln des Genres schon viel besser umgesetzt gesehen. Gerade die grafische Präsentation läßt zu wünschen übrig, verwaschene und unscharfe Spieler drücken den Spielspaß doch gewaltig nach unten. Das Gameplay ist (bis auf erwähnte Mängel) ordentlich, aber auch hier bestechen die Titel wie NBA Live 99 mit einer größeren Bandbreite an Spielzügen und einem höheren Simulationsgrad. Insgesamt handelt es sich bei NBA Pro 99 um einen technisch veralteten Titel, der im harten Fight um die Genrespitze die gleichen Chancen hat wie die L.A. Clippers auf den Gewinn der diesjährigen amerikanischen Basketball-Meisterschaft. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Technisch nicht auf der (Korb)-Höhe

Durch die stimmungsvollen Kommentare des Stadionsprechers Ray Clay, der ansonsten seine Stimme bei Heimspielen der Chicago Bulls erschallen läßt, kommt echte NBA-Atmosphäre auf. In grafischer Hinsicht zeigt sich NBA Pro 99 dagegen eher spartanisch. Verwaschene Grafik und eine schlichte Optik lassen die durch den Sound aufgekommene Stimmung rasch in den Keller sinken. Punkte erzielt die Grafik lediglich mit netten Details wie einer unter dem Gewicht des kräftigen Centerspielers wippenden Korbanlage. Zu diesen Schwächen gesellen sich leider auch einige Ungenauigkeiten im Gameplay. Neben den bereits erwähnten Fehlpässen sorgt vor allem ein übereifriger Schiedsrichter für eine ärgerlich hohe Zahl an Turnovers. Steht einer der Ballkünstler auch nur für kurze Zeit unter dem Korb, ahndet der Schiri dies sofort mit einem Verstoß der Drei-Sekunden-Regel. Durch diese Schwäche endet leider ein großer Teil eurer Angriffe mit einem Ballbesitz des gegnerischen Teams. Zwar präsentiert sich die Neuauflage der Basketballspiels als simulationslastiges Game, die anwählbaren Formationen und Änderungsmöglichkeiten während der Korbhatz erreichen jedoch nicht die Vielfalt und Spieltiefe eines NBA Live 99.

Statistiken halten euch während des Games über den Leistungsstand eurer Stars jederzeit auf dem Laufenden.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	NBA Pro 99
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	4 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	5 Spielmodi
Preis:	ca. DM 139,95
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCE Osaka
Release:	Mitte Juni `99

Grafik: 66%
Sound: 72%
Dauerspaß: 74%

Gesamtwertung: **71%**

Beurteilung: *Ein in jeder Hinsicht durchschnittliches Basketballgame, das aufgrund verwaschener Optik, nicht ganz ausgereiften Gameplays und fehlender Simulationstiefe keine Chance gegen die hochkarätigen Konkurrenten NBA Jam 99 oder NBA Live 99 hat.*

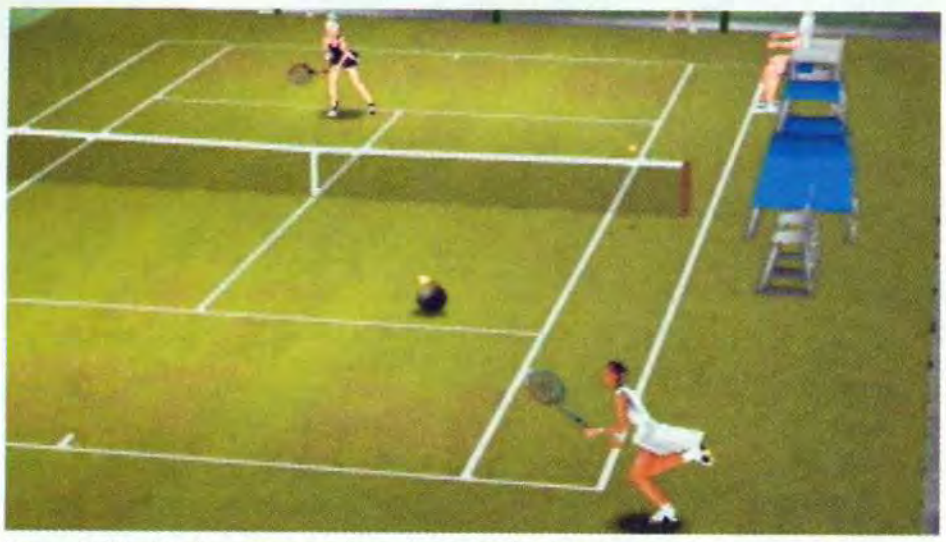
Sport, 1-4 Spieler, Ubi Soft

ALL STAR TENNIS ´99

Ubi Soft holt zum zweiten Aufschlag aus und schickt eine dezent überarbeitete Version von All Star Tennis '99 auf den Court.

Wie Ralf Wirsing von Ubi Soft ja bereits in der letzten N-Zone angedeutet hat, war die damalige Testversion noch nicht hundertprozentig ausgereift und daher bemühte man sich nachträglich um Feintuning. Die angeblich optimierte Kameraführung ist aber nach wie vor nicht das Gelbe vom Ei. Und die nun abrufbaren Statistiken sind zwar eine feine Zugabe, ändern aber nichts am eigentlichen Gameplay – und dies war und ist halt nicht optimal. Die Möglichkeit, permanent auf der unteren – leichteren – Seite seine Matches bestreiten zu können, ist in jedem Fall sinnvoll für Einsteiger, und auch die offerierten drei Schwierigkeitsstufen sind durchaus zu begrüßen. Alles in allem bleibt All Star Tennis ´99 weiterhin die beste Simulation des weißen Sports für das Nintendo 64. Für wünschenswerte Optimierungen gibt es jedoch noch sehr viel Spielraum.

Marco Marzinkowski



Ungewöhnlich, aber spielerisch kein Hochkaräter: Der Bomben-Modus, den man eher als kleine Zugabe ansehen kann.

Trotz der guten Animationen ist die Optik eher durchschnittlich.

BEWERTUNG

Titel:	All Star Tennis ´99
Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Nein
Levels:	3 Spielmodi
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Smart Dog
Release:	Ende Mai

Grafik: 69%
Sound: 65%
Dauerspaß: 77%
Gesamtwertung: **74%**

Beurteilung: Trotz einiger Verbesserungen im Detail kann sich All Star Tennis ´99 wertungstechnisch kaum verbessern. Zu schwammig ist immer noch die Steuerung, zu wenig flüssig weiterhin die Grafik – immerhin gibt es authentisches Flair.

Sport, 1-2 Spieler, Konami

BOTTOM OF THE 9TH

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): NICHT GEPLANT

Rechtzeitig zum Beginn der diesjährigen MLB-Saison buhl neben den Konkurrenzprodukten aus dem Hause Acclaim und Nintendo auch Bottom of the 9th von Konami um die Gunst der American-Sports-Fans.

Bezüglich der verschiedenen Spielmodi bietet das Spiel neben Original-Spielern und den üblichen Exhibition-, Saison- oder Playoffspielen einen innovativen Scenario-Modus. In diesem gilt es, ähnlich wie bei International Superstar Soccer 98, spannende Schlüsselszenen aus vergangenen, historischen Partien zu bewältigen. Das Batting-System, welches den actionorientierten Ansatz des Spiels unterstreicht, wurde leichtgängig umgesetzt. Die Grafik während des Spiels wirkt altbacken und kann bei weitem nicht mit der derzeitigen Referenz All Star Baseball 2000 mithalten. Neben kantig dargestellten Schlagmännern fällt vor allem das unfreiwillig komische und nicht sehr realistische Sliden der Baserunner auf. Durch die leider nicht mehr zeitgemäße, verwaschene Optik bietet Bottom of the 9th trotz eines soliden Gameplays daher keine gleichwertige Alternative im Baseball-Genre.

Jens Quentin

Per Slide zur Homebase erzielt dieser Baserunner die ersten Punkte für sein Team.

Unterhalb der Schlagplatte wird angezeigt, welchen Pitch ihr dem gegnerischen Schlagmann serviert habt.

BEWERTUNG

Titel:	Bottom of the 9th
Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	6 Spielmodi
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Hersteller:	Konami
BRD-Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 68%
Sound: 74%
Dauerspaß: 72%
Gesamtwertung: **70%**

IMPORT

Arcade, 1-3 Spieler, GT Interactive

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Wenn die Rampage-Monster in neuer Besetzung auf Welt-Tournee gehen, darf kein Stein auf dem anderen bleiben!

In Rampage 2 stürmt ihr mit den drei neuen Kreaturen – einem Hummer, einer Ratte und einem Rhinozeros – die seitlich scrollenden 2D-Stadtbilder. Wie schon beim Vorgänger müßt ihr Hochhäuser einstampfen, Fahrzeuge demolieren und das verteidigende Militär in die Flucht schlagen. Im Spielverlauf stampft ihr über mehrere Kontinente, zerlegt bei wechselnden Witterungsbedingungen berühmte Metropolen und bestreitet Bonusstufen.

Florian Brich

Wenn ihr zu dritt wütet, verwandelt sich die Umgebung innerhalb weniger Sekunden in ein wüstes Trümmerfeld.

Das Nashorn grinst im Flammenmeer. Mit dem Super Punch könnt ihr die Häuserblocks noch schneller einreißen.

BEWERTUNG

Titel: .....Rampage 2 Universal Tour
Genre: .....Arcade
Spieler: 1-3
Schwierigkeitsgrad:.....Einstellbar
Save Game: .....Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak: .....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....100+
Preis: .....ca. DM 130,-
Datenträger: 96-MBit-Modul
Hersteller:.....GT Interaktive
Entwickler: .....Midway
Release:.....1. Juni '99

Grafik: 68%
Sound: 57%
Dauerspaß: 73%

Gesamtwertung: 70%

Beurteilung: Heitere 2D-Zerstörungsorgie in gewohnter Comic-Grafik mit neuen Monstern in verbesserten Kostümen. Vor allem der Drei-Spieler-Simultan-Modus, in dem ihr zu mehreren den Alltagsfrust „abbauen" könnt, läßt über die monotone Musik und das auf Dauer viel zu eintönige, wenig originelle Spielprinzip hinwegsehen.

Simulation, 1-4 Spieler, Electronic Arts

GOLDEN NUGGET 64

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): NICHT GEPLANT

Mit einer virtuellen Variante des Kasinos Golden Nugget in Las Vegas möchte Electronic Arts die User zur Kasse bitten – zumindest in Amerika, denn bei uns wird der Titel nicht offiziell erscheinen.

Diese Entscheidung ist überaus vernünftig, denn Golden Nugget 64 ist eine herbe Enttäuschung, obwohl gleich 15 Glückspiele zur Verfügung stehen – darunter auch hierzulande gängige Games wie Videopoker, Roulette oder Black Jack. Bei einigen Zocks kann nur ein Solist antreten, andere Varianten lassen bis zu vier Spieler gleichzeitig zu – wobei zumeist der Bildschim gesplittet wird. Die polygonale Grafik, mit der das Geschehen dargestellt wird, vermittelt zum Teil zwar sogar eine gewisse Atmosphäre, ist aber hoffnungslos veraltet – und auch der Sound ist eher langweilig. Zudem muß ich die Existenzberechtigung dieses „Meisterwerks" komplett in Frage stellen – denn welchen Sinn macht es schon, virtuellen Reichtum anzuhäufen? Richtig, gar keinen. Fazit: Wer gepflegten Spaß für vier Spieler sucht, sollte eher einen anderen Titel in Erwägung ziehen und wer auf prickelnde Kasinospiele steht, ist in einem echten Etablissement besser aufgehoben.

Marco Marzinkowski

Impressionen vom echten Golden Nugget 64 sind der grafische Höhepunkt des Titels – es gibt aber nur einige wenige Shots dieser Art.

Diverse einarmige Banditen sind ebenfalls im virtuellen Kasino Golden Nugget anzutreffen.

Das beliebte Kartengame Black Jack ist eins von 15 Spielen.

BEWERTUNG

Titel: .....Golden Nugget 64
Genre: .....Simulation
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Leicht
Levels:.....15 Spiele
Save Game: .....Ja
Rumble-Pak-Unterstützung: .....Nein
Expansion Pak: .....Nein
Controller Pak:.....Ja
Hersteller: .....Electronic Arts
BRD-Release: .....–
Import aus: .....USA
Störfaktor Sprache: .....Gering

IMPORT

Grafik: 45%
Sound: 39%
Dauerspaß: 30%

Gesamtwertung: 33%

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

KONSOLENKRIEG?

Für die üblichen Lobeshymnen (toll, prima etc.) verschwende ich keinen Platz, denn mein allererster Kaufgrund ist die Wirtschaftlichkeit eures Magazins – daher bin ich auch Abonnent. Die Tips und Test in der N-Zone sind okay, auch wenn ich bei Spielen wie z. B. Starshot oder Gex 64 andere Meinungen habe. Diese zwei Games sind zwar okay, aber für die schwache Steuerung hätte es viel mehr Abzüge bei der Wertung geben müssen. Super Mario 64 ist demnächst zwei Jahre alt und hat dennoch eine bessere Steuerung und Kameraführung. Schlafen die anderen? Ich habe 25 N64-Spiele, wovon ich bereits 22 durchgespielt habe – daher kann ich mir ein fachkundiges Urteil erlauben. Als alter Hase (ich bin 28) möchte ich auch mein Urteil zum Konsolenkrieg abgeben. Sowohl auf PlayStation als auch auf dem N64 gibt es gute Spiele, wobei das N64 immer mehr im Kommen ist. Bis die nächste Generation der Konsolen aus den Kinderschuhen (Qualität und Masse der Spiele, Preis) heraus ist, werden noch circa 2 Jahre vergehen. Ich habe auch an meinem Amiga festgehalten, bis er wirklich tot war – im Rückblick betrachtet ein Fehler. Aber worauf ich hinaus will: Genießt alle Spiele, egal auf welcher Konsole, denn nur auf die Spiele selbst kommt es an. Auch die Möglichkeit, über verschiedene Verleihhändler das Angebot zu testen, ist ein Riesenvorteil. Früher mußten wir die Katze im Sack kaufen und hatten mehr als einmal wenig Freu(n)de daran. Ich habe bereits 113 N64-Spiele getestet. Denkt also daran: Jedes Spiel ist wertvoll und jeder hat nun einmal seinen eigenen Geschmack.

N-ZONE Deine Ansicht zu Starshot und Gex 64 kann man definitiv teilen und unsere Wertungen zu diesen Titeln (jeweils 79%) spiegeln ja auch deutlich den Abstand zu Super Mario 64 wider. Berücksichtigen sollte man aber zwei Dinge: Zum einen waren diese Produkte nur Konvertierungen und somit nicht speziell auf die N64-Hardware zugeschnitten, zum anderen haben nur einige wenige, auserwählte Programmierer Zugriff auf die innersten Ressourcen der Konsole. Schlafen tut also mit Sicherheit niemand, aber nicht jedes Unternehmen hat halt die Möglichkeiten wie etwa Nintendo selbst oder Rare. Sehr erfreulich finde ich deine Haltung zum Thema Spiele im allgemeinen, die von der viel zu häufig auftretenden Meinung „Nur auf meiner Konsole gibt es gute Games“ erfrischend abweicht. Wir sind e benfalls für gute Software jeder Art aufgeschlossen, daher schreiben wir ja auch für unsere Schwestermagazine PlayStation Zone und Sega Magazin.

Sebald Seybold

Schickt Eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

EIN PAAR FRAGEN

Wird Jet Force Gemini das Expansion Pak unterstützen?

N-ZONE Davon ist auszugehen, aber definitiv werden wir dies wohl erst nach der E3 bestätigen können.

Wie viele Spiele unterstützen das Expansion Pak bereits?

N-ZONE Noch kann man die Titel mit Unterstützung für das Expansion Pak an zwei Händen abzählen. Es handelt sich um All Star Baseball 2000, NFL Quarterback Club 99, South Park, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Turok 2, F-1 World Grand Prix II, Vigilante 8, Star Wars: Racer und FIFA 99. In Zukunft werden aber die meisten Spiele die praktische Erweiterung unterstützen.

Wird es bei Jet Force Gemini auch einen Tag- und Nachtwechsel geben?

N-ZONE Da müssen wir erneut auf die E3 verweisen.

Wann bringt ihr einen Test zu Superman?

N-ZONE Wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe.

Welches Spiel hättet ihr euch gekauft? Castlevania, Goemon 2 oder Vigilante 8?

N-ZONE Es handelt sich hier um drei grundverschiedene Genres, daher kann man diese Frage nicht so ohne weiteres beantworten. Empfehlenswert sind alle drei Titel: Goemon 2 und Vigilante 8 konnten sogar den begehrten N-Zone-Hit einfahren, Castlevania hat ihn nur knapp verfehlt.

Warum gebt ihr Diddy Kong Racing eine Wertung von 92%? Ich finde das Spiel sehr langweilig und wäre beim ersten Durchspielen beinahe eingeschlafen. Und was ist mit F-1-World Grand Prix? Die Wertung von 87% kann ja wohl nur ein Druckfehler sein?

N-ZONE Diddy Kong Racing ist immer noch der beste Funracer auf dem Nintendo 64 und erfreut sich auch bei unseren Lesern größter Beliebtheit. Bei F-1 World Grand Prix ist mir nicht ganz klar, ob dir die Wertung zu niedrig oder zu hoch ist. Sollte ersteres der Fall sein, magst Du wohl eher realistische Simulationen. Dann wäre natürlich klar, warum dir Diddy Kong Racing nicht so zusagt.

Ihr werdet doch bestimmt ein Magazin zum Nintendo 128 machen. Werdet ihr die N-Zone dann fallen lassen?

N-ZONE Zum einen ist es noch ein langer Weg bis zum Release des N64-Nachfolgers, zum anderen – wie der Name ja schon besagt – soll die N-Zone alle Facetten von Nintendo-Produkten behandeln. Warum sollten wir sie also fallen lassen, zumal die Verkaufszahlen weiterhin stetig bergauf gehen.

Christian Seebold

GTA

Ich habe in eurer Rubrik „Kurz und knapp" gelesen, daß GTA für das Nintendo 64 kommt. Wann soll das Spiel erscheinen und wird es auch GTA London geben?

N-ZONE Derzeit ist der Titel für den Oktober anvisiert – für nähere Infos verweise ich dich auf unser Preview, das du auf Seite 15 findest. Für GTA London gibt es derzeit keine Pläne.

Cedric Sostmann

PRAKTIKUM

Ich würde sehr gerne bei euch mein zweiwöchiges Praktikum ablegen, welches ich von meiner Schule aus im Juli machen muß. Ich bin 15 Jahre alt und gehe in die 9. Klasse des Gymnasiums Schweiklberg. Ich besitze eine große Erfahrung im Umgang mit Computern und Konsolen – speziell mit den verschiedenen Nintendo-Geräten (Game Boy/ Pocket/Color, SNES und Nintendo 64). Auch im Bereich der Spiele bin ich gut informiert. Ich weiß natürlich nicht, welche Aufgaben bei euch anfallen, aber ich würde alles machen – vom Kaffee kochen bis zum Spiele testen. Ich bitte euch hochachtungsvoll um die Möglichkeit, mein Praktikum in eurer anerkannten und von mir hoch gelobten Redaktion ablegen zu dürfen. Meinen Lebenslauf findet ihr als Anlage.

N-ZONE Vielen Dank für dein Angebot und dein Interesse. Deine hohe Meinung ehrt uns, aber derzeit besteht bei uns kein Bedarf für einen Praktikanten. Beende doch erst mal erfolgreich deine Schule, bleib uns treu und wer weiß – vielleicht bewirbst du dich ja in ein paar Jahren bei uns als Redakteur.

Michael Prinzinger

RAINBOW SIX

In der Leserumfrage der COMPUTEC MEDIA AG wird Rainbow Six für das Nintendo 64 erwähnt. Wann bringt ihr einen Bericht über dieses Spiel und wann kommt es voraussichtlich auf den Markt?

N-ZONE Auf den Seiten 12 und 13 findest du einen großen Bericht zu diesem Spiel. Der Titel soll im vierten Quartal erscheinen.

Manuel Ruh

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Star Wars)? Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?

Nachgefragt bei ❑ Ja ❑ Nein
Game-Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend) Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)? Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?

Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____

Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Command & Conquer	___	❑	❑	❑
Rainbow Six	___	❑	❑	❑
Donkey Kong 64	___	❑	❑	❑
GTA	___	❑	❑	❑
Re-Volt	___	❑	❑	❑
Superman	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon	___	❑	❑	❑
Star Wars: Racer	___	❑	❑	❑
Shadowgate 64	___	❑	❑	❑
Poster	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Castlevania-Lösung	___	❑	❑	❑
Goemon-2-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑
Vorschau	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 6/99) Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen? _____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen? _____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 6 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Obwohl der Frühling außerhalb des Verlagsgebäudes sein schönstes Gesicht zeigt, habe ich nicht untätig in der Sonne gelegen, sondern für euch mal wieder alle nur möglichen Quellen angezapft, um an die aktuellsten Cheats & Codes zu kommen. Dabei passen die Tips zu Snowboard Kids 2 zwar absolut nicht zur Jahreszeit, sind euch aber mit Sicherheit sehr willkommen. Klassikliebhaber (Lode Runner 3D), Baseball-Cracks (All Star Baseball 2000) und zerstörungswütige Zeitgenossen (Rampage 2 Universal Tour) kommen ebenfalls auf ihre Kosten.

Euer Marco Marzinkowski

Snowboard Kids (US)

Blitzstart:
Mit etwas Timing könnt ihr gleich am Start euren Gegnern davonflitzen: Wenn das Wort „Go" ertönt, müßt ihr hierzu nur die B-Taste drücken.

Alle Charaktere, Boards und Levels:
Drückt im Titelbildschirm Z, B, C-oben, Unten (Steuerkreuz), Links (Analogstick), rechts (Analogstick), Oben (Steuerkreuz), R, Z und A.

Rampage 2 Universal Tour (US)

Um die Original-Charaktere freizuschalten, müßt ihr folgende Kombinationen eingeben:
Für George: SM14N
Für Lizzy: S4VRS
Für Ralph: LVPVS

Um mit zwei weiteren Monstern ganze Städte in Schutt und Asche legen zu können, müßt ihr folgende Codes eintragen:
Für ein Alien: B1G4L
Für Myukus: NOT3T

P-302E MEMORY CARD 64

- 256kbit physikalischer Speicher
- Fünfzehn Speicherplätze
- Mit Jewel-Box-Verpackung, die Platz für zwei weitere Memory Cards bietet

unverbindl. Preisempf.

DM 19,99

SV-388 DEXDRIVE

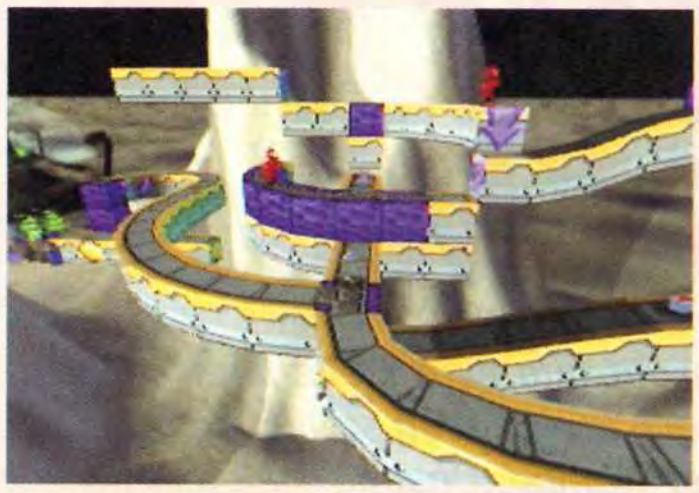
- Speichert Ihre Nintendo 64-Spielstände auf Ihren PC
- Praktisch unbegrenzte Speicherkapazität
- Versenden Sie Ihre Spielstände an Freunde per E-Mail
- Speichern Sie Ihre Spielstände (von Ihrem PC) auf beliebig viele Memory Cards
- Verwaltung Ihrer Mermory Cards: Kopieren, formatieren und löschen auf einfachstem Wege
- Neueste DexPlorer™ Software enthalten
- Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News Groups

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Lode Runner 3D (US)



Pausiert das Spiel und haltet die Z-Taste gedrückt. Drückt bei gehaltener Z-Taste R, B, A, B, A, C-oben, C-unten, C-links, C-rechts, C-oben, C-unten, C-links und C-rechts. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Es erscheint nun eine neue Option, die ihr aktivieren müßt, um so alle Levels direkt anwählen zu können.

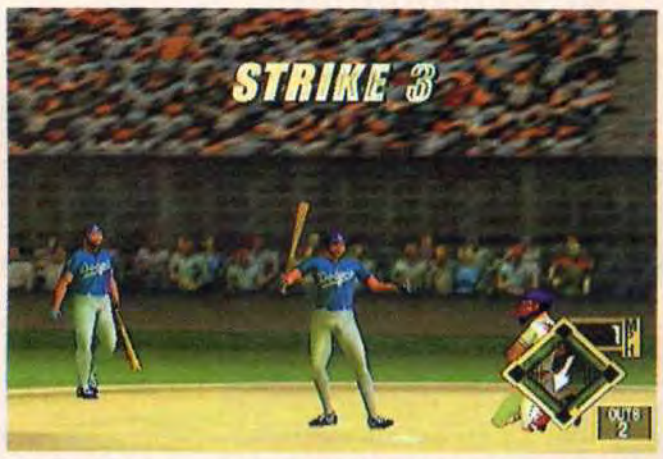
Chameleon Twist 2 (US)

Andere Hintergrundbilder:
Wenn ihr das Spiel löst, werdet ihr mit neuen Hintergrundbildern belohnt. Speichert nach der Komplettierung des Games auf dem Controller Pak ab. Wenn ihr nun einen Neustart durchführt oder zu einem Optionsbildschirm wechselt, könnt ihr euch an diesen zum Teil sehr schönen Motiven ergötzen.

Chamäleonkostüme:
Spielt einen beliebigen Level und sammelt dort 20 Goldmünzen ein. Wenn ihr den Endgegner bezwingt, werdet ihr mit einem Kostüm belohnt. Um diese wechseln zu können, müßt ihr zum Levelauswahlscreen gehen. Drückt Start und die Option „Costumes" erscheint, wo ihr neue Looks auswählen könnt.

All-Star Baseball 2000 (US)

Gigantischer Homerun:
Wählt als Stadion Jacobs Field und als Mannschaft die Indians.



Gegner kann den Fastball nicht treffen:
Haltet im Arcade-Modus C-unten und A gedrückt, um einen Fastball loszulassen, den der Gegner nicht treffen kann.

Cheats & Codes Classic

International Superstar Soccer 64 (D):

Große Köpfe:
Gebt im Titelbildschirm folgendes ein:

C-oben, C-oben, C-unten; C-unten, C-links, C-rechts, C-links, C-rechts, B und A. Haltet dann Z gedrückt und drückt Start.

All-Star-Teams:

Gebt im Titelbildschirm folgendes ein:

Oben, L, Oben, L, Unten, L, Unten, L, links, R, rechts, R, Links, R, Rechts, R, B und A. Haltet dann Z gedrückt und drückt Start.

Es ertönt die Stimme des Ansagers und euch stehen sechs neue Teams zur Verfügung.

Der Schiedsrichter wird zum Hund.

Gebt im Titelbildschirm folgende Kombination ein:

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A.

Mission: Impossible (D)

Die Cheats sind im Missionsmenü einzugeben.

Unverwundbarkeit:
C-rechts, Z, C-unten, C-unten und R.

Kleiner Raketenwerfer:
L, L, C-links, C-rechts und C-unten.

Uzi:
C-rechts, C-links, C-rechts, C-unten und L.

7.65 Silencer:
C-oben, L, C-rechts, C-links und L.

9mm Hi-Power:
R, L, C-unten, C-oben und L.

Pistole mit Schalldämpfer:
C-oben, L, C-rechts, C-links und L.

Große Köpfe:
C-unten, R, C-unten, L und C-links.

Große Füße:
C-unten, Z, R, C-rechts und Z.

Kinder-Mode:
C-unten, C-links, R, L und Z.

Mini-Mode:
Z, C-unten, R, C-rechts und C-unten.

Teil 1

MYSTICAL NINJA 2 STARRING GOEMON

Der böse Bismaru hat Wisemans Maschine gestohlen und droht nun eine Welle unermeßlicher Gewalt auf die Welt loszulassen. Die einzigen, die sich ihm noch in den Weg stellen und das verhindern können, sind Goemon und seine Freunde. Mit dieser Komplettlösung meistert ihr alle Levels und löst alle Rätsel, die euch bevorstehen.

Edo: Verloren auf der Straße

1. Springt unter die roten und weißen Stangen und greift nach ihnen, um euch daran festzuhalten. Drückt den Analogstick nach links und rechts, um euch um die Stangen zu drehen. Wenn ihr dabei nach oben und rechts drückt, könnt ihr von einem Pfahl zum nächsten springen.

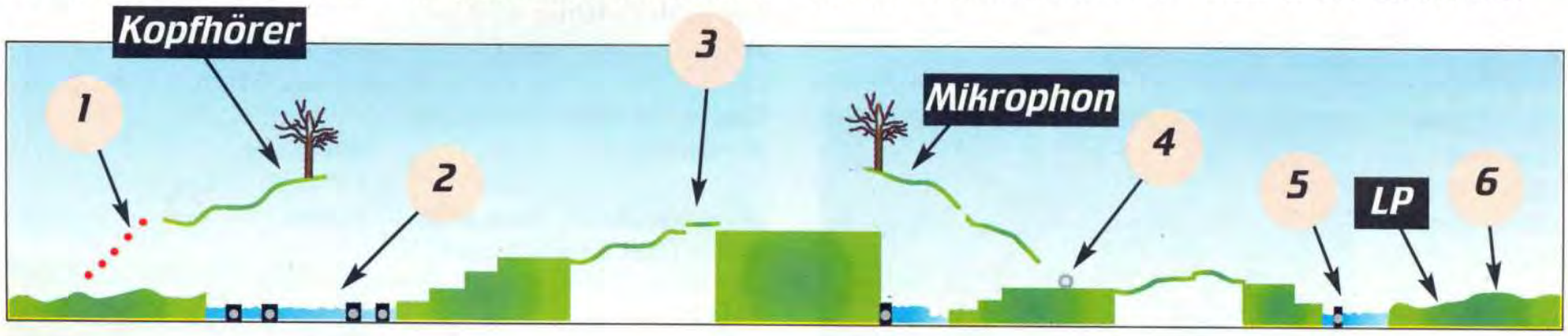
2. Seid vorsichtig, wenn ihr euch den großen, feuerspeienden Cactl nähert, sie müssen mindestens dreimal mit den Münzen oder der Standard-Pfeife getroffen werden.

3. Besiegt schnell den Wächter auf dem hölzernen Pferd, sonst greift er euch an. Wenn ihr auf sein Pferd springt, könnt ihr die Gegner treten oder niedertrampeln.

4. Springt über den Felsen, der den Weg blockiert, und nähert euch geduckt den Bazooka-Wächtern, um so ihren Schüssen auszuweichen. Sobald ihr sie besiegt habt, kehrt ihr zum Felsen zurück und schiebt ihn nach links, bis die Plattform über euch sichtbar wird. Springt hinauf und folgt dem versteckten Weg, dann findet ihr einen Topf mit Gold.

5. Achtet auf die Bazooka-Schüsse, wenn ihr euch in das Wasser fallen laßt.

6. Am Ende des Levels erwartet euch ein gigantischer, herumwirbelnder Biber. Wenn ihr ihn mit eurer Pfeife besiegt habt, werdet ihr mit einem Durchgangspaß belohnt. Spielt ihr einen Level zum zweiten Mal durch, wird der Paß anschließend durch eine große Anzahl an Geldmünzen ersetzt.



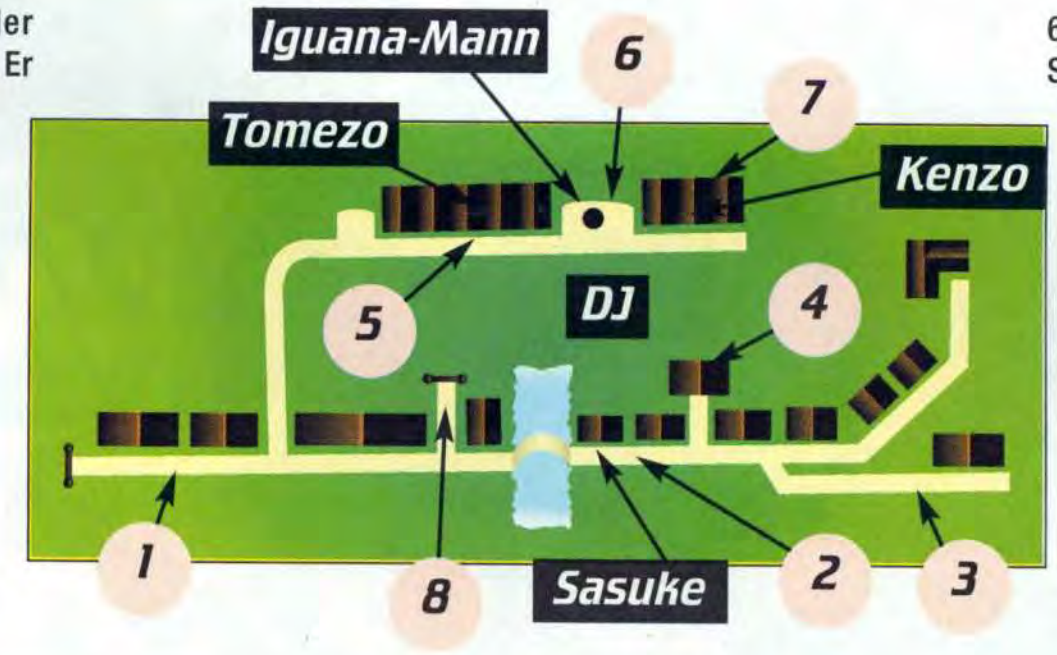
Edo: Verloren in der Stadt

1. Wenn ihr die Stadt betretet, solltet ihr als erstes in den Laden gehen und einige Reisklöße mit Salzpflaume kaufen. Falls eure Energie auf Null sinkt, bekommt ihr automatisch zwei extra Hitpoints.

2. Die zweite Aufgabe in der Stadt ist, Sasuke zu treffen. Er wartet im Teeraum und wird sich euch anschließen. Im Spiel habt ihr jederzeit die Möglichkeit, zu einem der Teeräume zurückzukehren und dort den Spieler zu wechseln.

3. Lauft zum Stall am Ende des unteren Weges, dort findet ihr ein Extraleben in der Ecke.

4. Wenn ihr das kleine Haus etwas abseits des Hauptweges betretet, trefft ihr auf den DJ, der in heller Aufregung ist, weil ihm Mikrophon, Kopfhörer und LP abhanden gekommen sind. Ihr findet seine Sachen im ersten Level. Um an die LP zu kommen, müßt ihr jedoch zunächst den großen Bazooka-Wächter besiegen: Zwei Treffer lassen ihn etwas zusammenschrumpfen, springt danach über ihn hinweg, wenn er auf den Boden zielt, und schnappt euch die LP.



5. Der alte Mann Tomezo wird euch zur Digadig-Goldmine schicken und nachdem ihr den Level geschafft habt, werdet ihr wieder zu ihm zurückkehren.

6. Springt bei Nacht in den Schacht und trefft dort den Iguana-Mann. Sprecht mit ihm, dann bekommt ihr einen Durchgangspaß.

7. Besucht Kenzo in Goemons Haus. Sie wird euch um 100 Goldmünzen bitten. Das ist viel Geld, aber ihr erhaltet dafür die Kettenpfeife von ihr.

8. Verlaßt die Stadt durch die Ausgangstore, um zum nächsten Level zu kommen.

Edo: Digadig-Goldmine

1. Ihr könnt euch aussuchen, welchen Weg ihr einschlagt. Um den unteren Weg zu nehmen, benutzt ihr das Wasserrad und geht nach rechts, nachdem ihr die obere Ebene passiert habt.

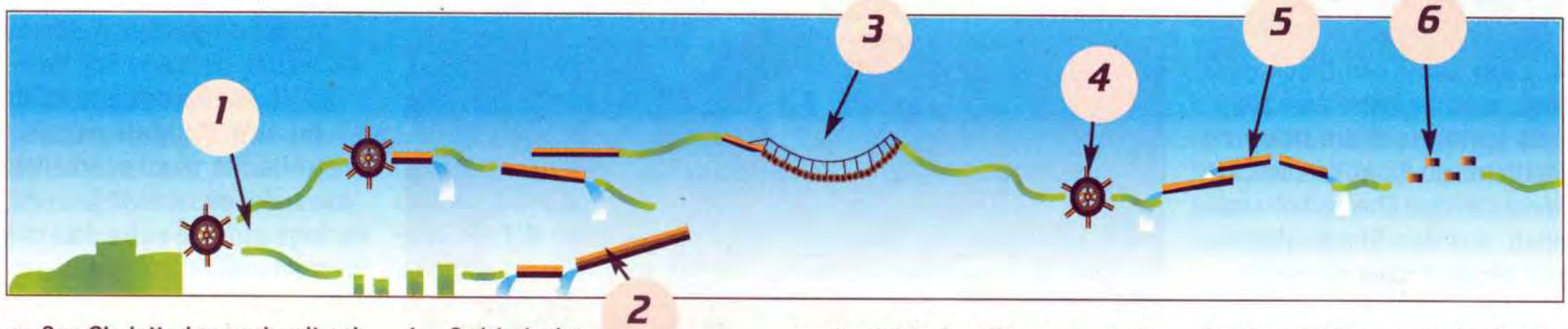
2. Falls ihr den unteren Weg genommen habt, achtet auf die großen Felsen, die am Ende auf euch zukommen, und benutzt den Doppelsprung, um sie zu meistern.

3. An der Hängebrücke angekommen, trefft ihr auf den ersten Zwischengegner des Spiels: ein großes Skelett, das euch mit seinem feurigem Atem zu verbrennen versucht. Springt genau unter den Kopf und versucht, den Schädel mit eurer Pfeife zu treffen. Ihr solltet es zweimal treffen, bevor das Skelett die Farbe wechselt und dann Feuer auf euch speien wird. Weicht den Feuerbällen aus, indem ihr über sie springt. Versucht, den Kopf mehrmals zu treffen, bis das Skelett anfängt, den Kopf von rechts nach links zu schwingen, und dabei Feuer spuckt. Lauft ganz nach links, um dem Feuer zu entgehen. Nachdem ihr den Gegner weitere Male getroffen habt, folgt der Attacke von rechts nach links eine von links nach rechts. Sobald die Flammen auf der rechten Seite verschwunden sind, lauft ihr ganz ans Ende, wo ihr außer Reichweite seid.

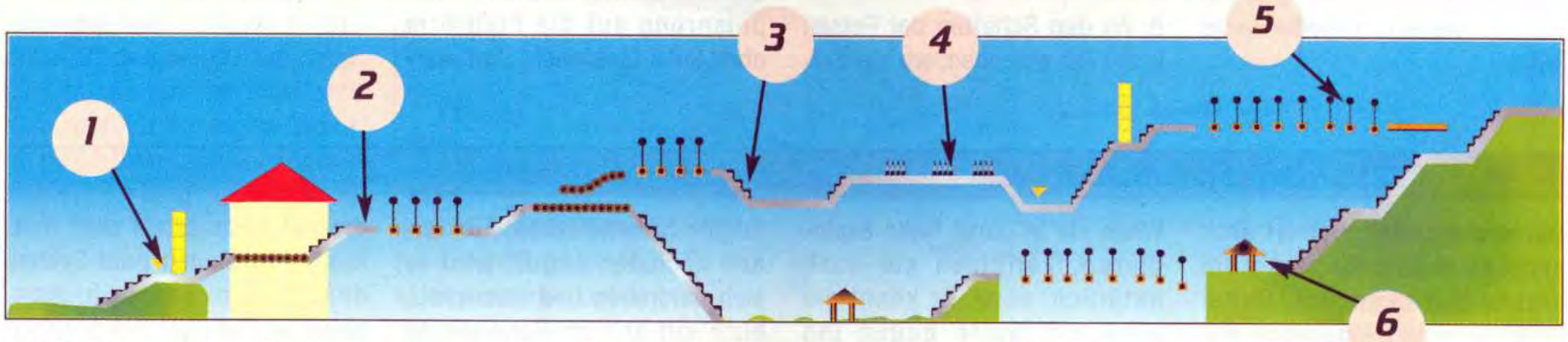
4. Seid beim nächsten Wasserrad vorsichtig: Es dreht sich entgegen dem Uhrzeigersinn.

5. Geht vorsichtig weiter und springt wieder mit dem Doppelsprung über die großen Steine, die auf euch zurollen.

6. Auf jeder der schmalen Plattformen patrouilliert ein Wächter. Drückt bereits während des Sprunges auf eine dieser Plattformen den Angriffsbutton, um die Gegner schon beim Landen zu treffen.
Kehrt in die Stadt zurück, nachdem ihr den Level beendet habt, und geht dort zu Tomezo, um die nächste Aufgabe zu erhalten. Er wird euch beauftragen, in der Digadig-Goldmine sieben Mudtrotters vor Einbruch der Dunkelheit zu besiegen. Wieder zurück im Level, wählt ihr am ersten Wasserrad den unteren Weg, um den ersten Mudtrotter nicht zu verpassen. Alle weiteren findet ihr, indem ihr einfach den Level bis zum Ende durchlauft. Ihr bekämpft die ersten Mudtrotter mit drei Treffern und den letzten großen am besten mit der Kettenpfeife, um ihn auf Distanz zu halten.



Edo: Ringbell-Paß



1. Falls ihr zu diesem Zeitpunkt mit Ebismaru oder Sasuke unterwegs seid, benutzt den Teleport, um zum Teeraum zu gelangen, und wechselt dort zu Goemon. Nur er kann die Kisten mit dem Stern darauf mit seiner Kettenpfeife durchschlagen.

2. Springt vorsichtig von einer schwingenden Plattform zur nächsten. Eine falsche Bewegung bedeutet den sicheren Tod. Benutzt also lieber den Doppelsprung, denn er ist viel sicherer.

3. Lauft langsam den Hauptweg entlang und achtet auf die großen Steine, die über den Weg rollen und euch leicht zerquetschen können. Außerdem könnt ihr jederzeit auf eine Bazooka-Truppe treffen, seid also wachsam.

4. Nach der zweiten Reihe Stacheln müßt ihr den quadratischen Block nach rechts schieben, so daß er in die letzte Stachelgrube fällt, die ihr dann sicher überqueren könnt.

5. Die nächste Reihe mit schwingenden Plattformen ist noch länger als die erste. Achtet darauf, alle fliegenden Gegner vor den Sprüngen auszuschalten, damit sie euch nicht in der Luft angreifen können.

6. Schlagt die zweite Glocke mit der Pfeife, woraufhin ein Felsen herunterfällt, nach vorne rollt und eine ganze Horde Gegner für euch aus dem Weg räumt.

Edo-Schloß

1. Bevor ihr über eine der Spalten springt, müssen die Flammen erloschen sein, sonst wird es eine schmerzhafte Erfahrung für euch werden.

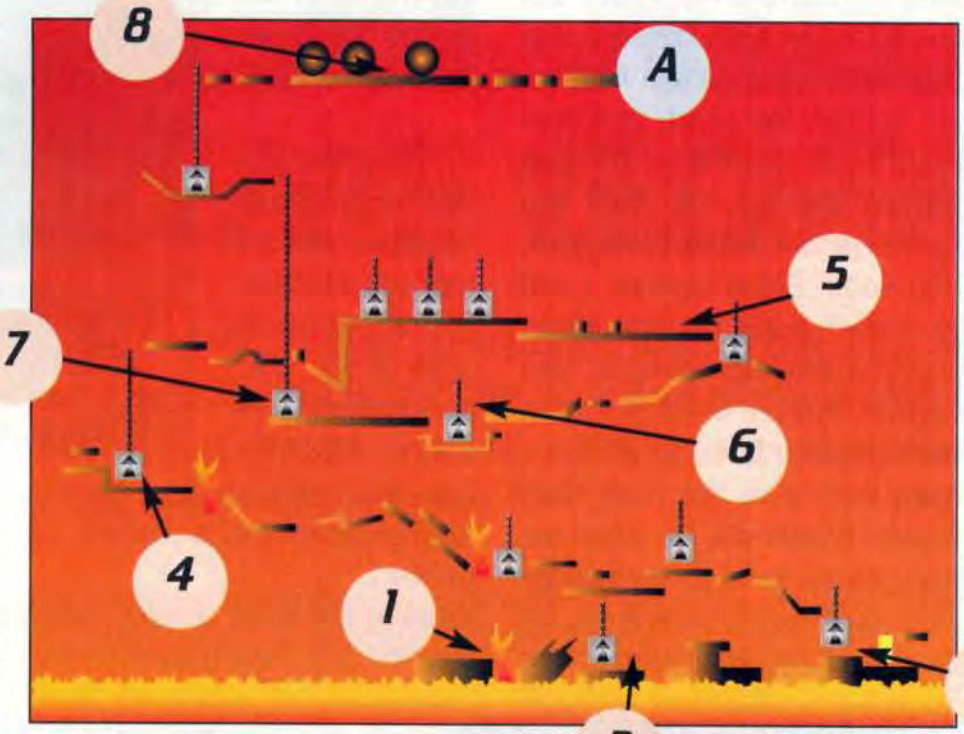
2. Schleicht unter die große Kiste, wenn sie nach oben steigt. Ihr könnt euch dann das versteckte Extraleben auf der linken Seite schnappen.

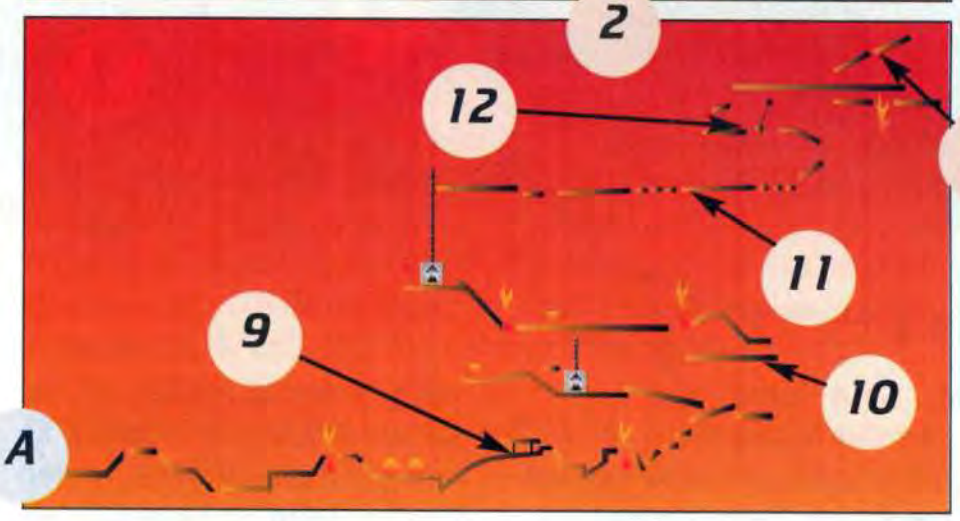
3. Lauft hinter den Block hinten rechts, wo ihr einen Topf voll Gold und die Goldene Katze findet. Die Katze füllt eure Gesundheit und Rüstung voll auf.

4. Lauft unter den Block ganz links, wenn er nach oben steigt, und springt auf die hölzerne Plattform am Rand. Von dort aus könnt ihr den Checkpoint erreichen, auf den Block springen und ihn als Aufzug benutzen.

5. Geht zur Plattform am Rand des Blocks, wo ihr einen weiteren Topf mit Gold findet.

6. Fahrt mit dem großen Block nach unten, der sich zwischen den beiden Reihen wegfallender Blöcke befindet, und euch erwarten eine Menge Extras: etwas Lebensenergie und ein Topf mit Gold auf der rechten Seite sowie eine Silberne Katze links.





7. Geht zum Checkpoint am Ende und verschiebt dann den kleinen Block, so daß ihr mit dem Aufzugblock in den nächsten Abschnitt hochfahren könnt.

8. An den Schatten der Felsen könnt ihr erkennen, wo sie aufkommen werden. Laßt euch ganz am Ende in das Loch fallen.

9. Wenn ihr am Checkpoint angekommen seid, dreht euch um und springt mit dem Doppelsprung auf die Plattform oben links über euch. Dort warten einige Extras auf euch.

10. Springt auf und über die Aufzugsplattform und ihr werdet eine Silberne Katze finden.

11. An diesem Punkt müßt ihr ständig in Bewegung bleiben, um zu verhindern, daß ihr von den Feuerbällen getroffen werdet, die Impact auf euch schießt. Bleibt ihr stehen, werdet ihr unweigerlich getroffen.

12. Nach dem Checkpoint kommt ihr zum schwersten Teil dieses Levels. Haltet an der schwingenden Plattform und wartet, bis sie in Reichweite ist. Währenddessen müßt ihr mit Doppelsprüngen weiterhin den Feuerbällen ausweichen. Rennt los und springt auf die schaukelnde Plattform.

13. Ganz rechts könnt ihr eine Goldene Katze über euch erkennen. Um sie zu erreichen, müßt ihr euch von der Plattform darüber herunterfallen lassen. Dazu gehört allerdings eine Portion Glück, da ihr nicht sehen könnt, wohin ihr fallen werdet.

Endgegner: Shishi Scarecrow

Der erste Endgegner ist sehr schwer, wenn ihr ihm zum ersten Mal begegnet. Dabei müßt ihr euch eigentlich nur seine Angriffsmuster einprägen. Am Anfang schießt er eine Menge Kugeln in die Luft, die langsam zu Boden sinken und beim Aufprall explodieren. Wenn sie in eurer Nähe explodieren, verletzen sie euch natürlich, aber ihr könnt sie auch als Waffe gegen ihn benutzen, indem ihr sie zurückwerft, bevor sie auftreffen. Dabei müßt ihr aber vorsichtig sein, denn er wird Flammen auf euch feuern, während die Kugeln herunterfallen. Für seinen nächsten Angriff wird er sich umdrehen und versuchen, euch mit seinem Schwanz zu treffen. Weicht ihm mit einem Sprung aus. Nach einer weiteren Angriffswelle mit den Kugeln beginnt sein finaler Angriff. Ein Pfeil umkreist euch dreimal, bevor er auf euch zielt. Nun bleiben euch zwei Sekunden, um ihm auszuweichen, bevor ein riesiger Felsbrocken auf euch fällt. Nach einigen weiteren Steinen fängt die ganze Prozedur von vorne an.

Bis Maru Elegant

Wenn es mit Impact zum Kampf kommt, werdet ihr bemerken, daß es noch einen anderen Roboter gibt. Ihr könnt zwischen den beiden wählen, indem ihr mit dem rechten Schulterbutton einen Staffelstab werft. Dadurch erhaltet ihr 500 Extra-Hitpoints. Bis Maru wird euch oft sehr nahe kommen, was euch eine gute Gelegenheit gibt, einige eurer Sonderattacken auszuprobieren. Drückt C-Oben, C-Unten, C-Oben und A und ihr werdet einen Mehrfachschlag ausführen, der etwa 10 Sekunden anhält. Wenn der feindliche Roboter euch in dieser Zeit nahe kommt, wird er schwer getroffen. Zielt auf die Herzen, die auf euch zutreiben, um mehr Munition zu bekommen. Wenn ihr den feindlichen Roboter dreimal mit dem Mehrfachschlag getroffen habt, ist der Kampf gewonnen und der Level beendet.

Ryugu: Kappa-Straße

1. Springt erst auf die Plattform, wenn der Bazooka-Wächter geschossen hat. Sonst könnte er euch von der Plattform schießen.

2. Wartet vor jedem Sprung, bis die Plattform den höchsten Punkt erreicht hat, ansonsten verfehlt ihr sie vielleicht.

3. Benutzt den Doppelsprung, um über den Bazooka-Trupp zu springen. Ihr werdet sonst heruntergestoßen.

4. Kehrt zu diesem Punkt zurück, nachdem ihr Yae gefunden habt, und ihr könnt in ein geheimes Gebiet schwimmen. Benutzt entweder Yae oder Sasuke und drückt den rechten Schulterbutton, wenn ihr tauchen wollt.

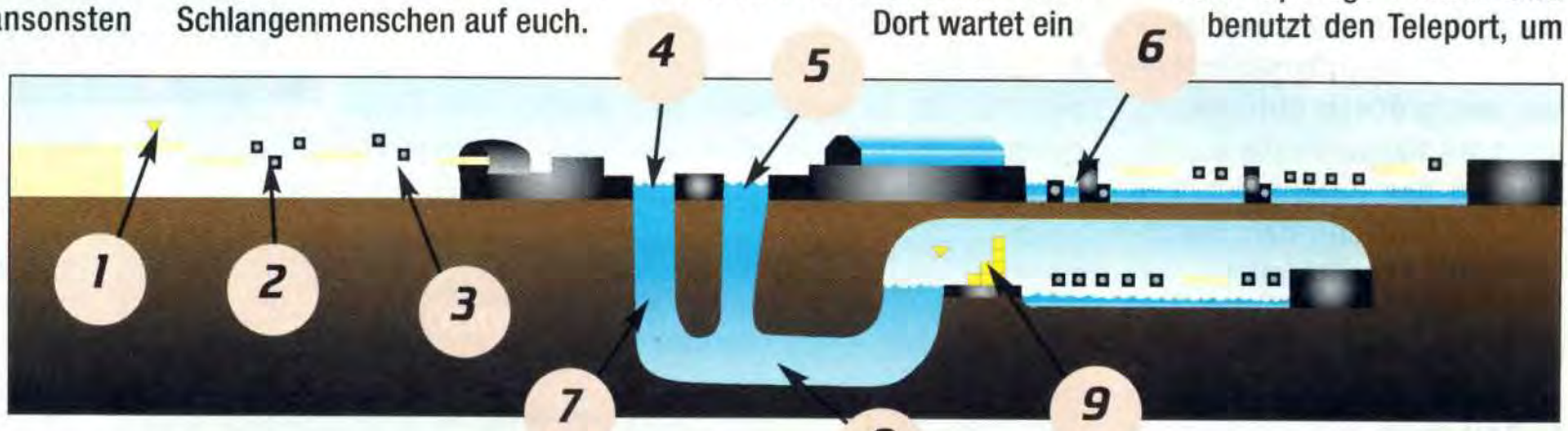
5. Schwimmt vorsichtig, da das Skelett von hinten Schädel wirft. Seid zum Angriff bereit, wenn ihr aus dem Wasser steigt, denn dort warten Schlangenmenschen auf euch.

6. Wenn ihr einmal den Unterwassertunnel passiert habt, könnt ihr auch mit Yae und Sasuke nicht mehr tauchen, stattdessen müßt ihr die erhöhten Plattformen benutzen, um zum Ende des Levels zu gelangen.

7. Wenn ihr mit Yae zu diesem Punkt zurückkehrt, wird sie sich in eine Meerjungfrau verwandeln und in die Unterwasserhöhlen hinabtauchen. Dort wartet ein Durchgangspaß auf euch.

8. Taucht am Anfang des Tunnels nach unten und ihr werdet auf einen großen Oktopus treffen, den ihr mit Yaes Bazooka besiegen könnt.

9. Benutzt Yae, um am Ende des Unterwassertunnels den quadratischen Block herauszuziehen. Springt hinauf und benutzt den Teleport, um zu Goemon zu wechseln, der mit seiner Kettenpfeife die Sternenkisten zerschlagen kann und so einen weiteren Durchgangspaß erreicht.



Ryugu: Froschberg

1. Springt vorsichtig die kleinen Blöcke herunter durch den Wasserfall. Wartet vor jedem Sprung, damit euch die Gegner nicht überraschend entgegenspringen.

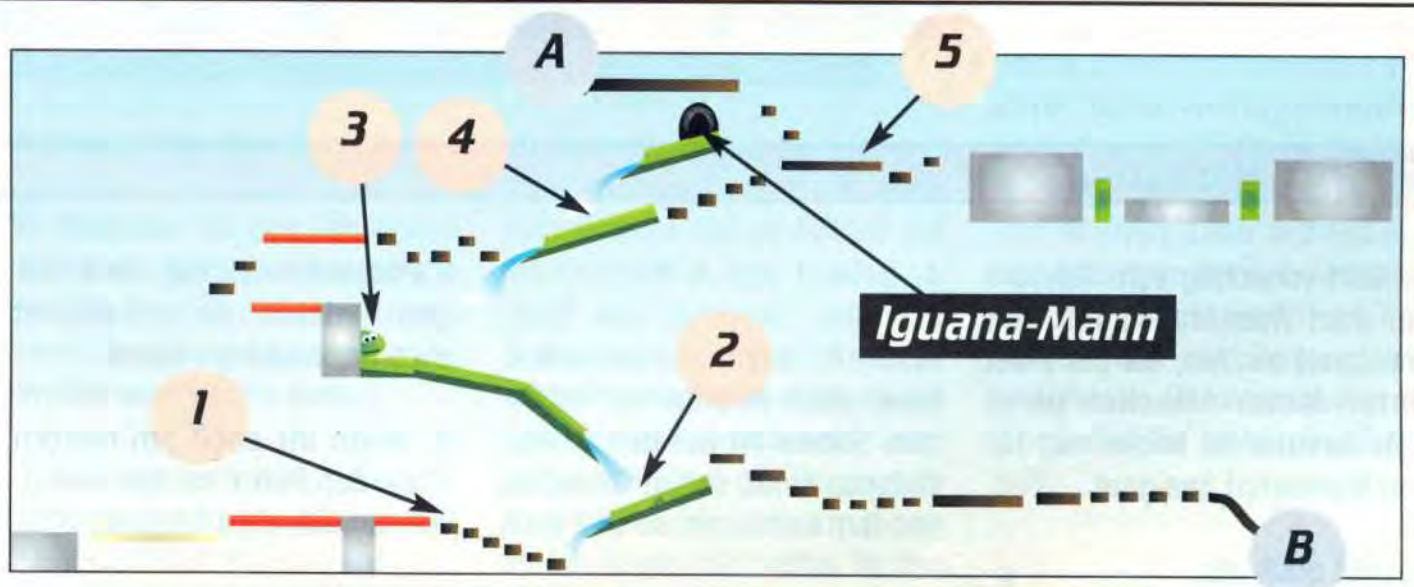
2. Wartet, bis die Bambusrutsche heruntergelassen ist, bevor ihr aufspringt. Sie dient als Lift, um auf die Plattform über euch zu gelangen. Wenn ihr den etwas schwierigeren Weg einschlagen wollt, lauft ganz nach rechts weiter und springt dann auf den rechten Abschnitt hoch.

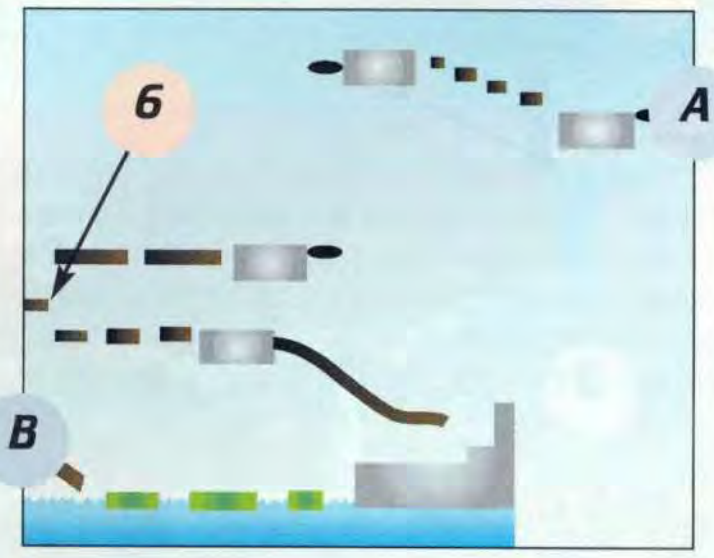
3. Stellt euch auf den Froschkopf und wartet, bis er sich etwas nach oben bewegt, um dann schnell zur Plattform über euch zu springen.

4. Mit dem Doppelsprung könnt ihr beim Bambuswasserfall nach oben gelangen. Dort angelangt, findet ihr weiter rechts eine versteckte Höhle, die euch zu einem Schacht führt. Bei Nacht findet ihr hier einen Iguana-Mann, der euch einen Durchgangspaß gibt.

5. Laßt euch anschließend nach unten fallen, lauft weiter nach rechts und springt auf die kleinen Plattformen. Am Ende werdet ihr mit einem Durchgangspaß belohnt.

6. Die alternative Route ist nicht zu empfehlen, da sie nicht nur länger, sondern auch viel schwieriger ist.





Obisumaru gegen Ebisumaru

Ihr seid in Otohime-Stadt gewesen und habt das Solid-Mikrophon sowie Obisumaru ausfindig machen können. Er wird dann Ebismaru zu einem Rennen durch diesen Level herausfordern. Nehmt im Rennen wieder die obere und kürzere Route. Leider schummelt Obisumaru, so daß ihr versuchen müßt, ihn mit anderen Mitteln aufzuhalten: Versucht ihn abzudrängen, wenn er euch einholt, oder legt Fallen mit eurem neuen Solid-Mikrophon. Denkt auch daran, daß Ebisumaru besonders hoch springen kann, indem ihr in der Luft noch einmal springt. Gewinnt das Rennen und ihr werdet mit einem Durchgangspaß belohnt.

Ryugu: Otohime-Stadt

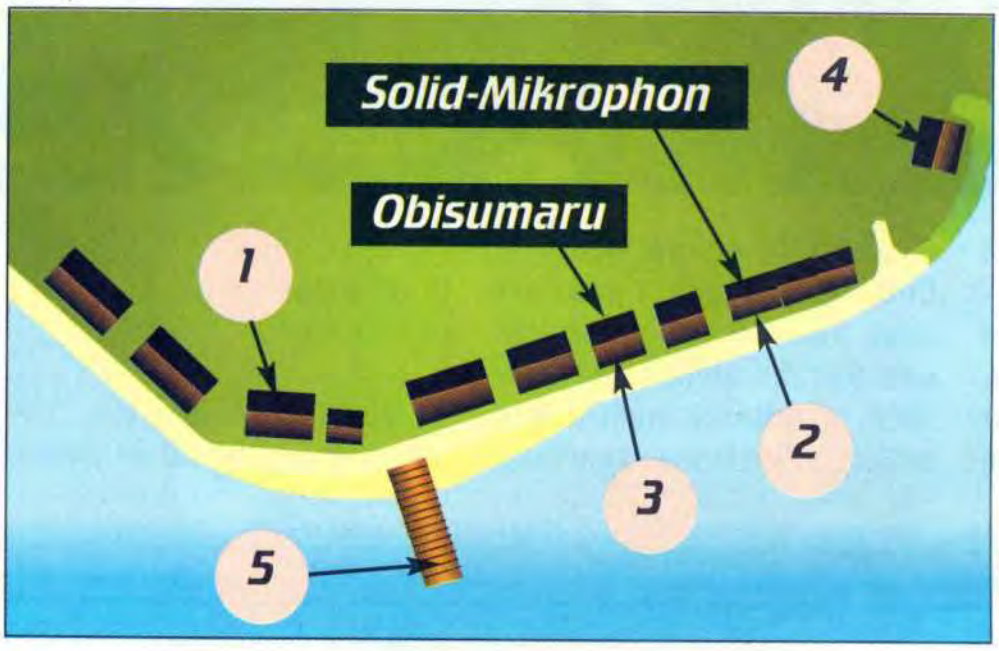
1. Die erste Aufgabe in der Stadt ist, Yae zu finden, die euer Team vervollständigen wird und euch Zugang zu allen Unterwasserabschnitten ermöglicht. Ihr findet sie im Teeraum. Auch Sasuke wird die Fähigkeit zum Schwimmen erlangen, aber er verfügt leider über keine Angriffsmöglichkeiten auf größere Entfernung. Kehrt zur Kappa-Straße zurück, um dort den Unterwasserweg zu benutzen und den Durchgangspaß zu bekommen.

2. Nachdem ihr wieder zurückgekehrt seid, geht in die Stadt und wechselt zu Ebisumaru im Teeraum. Geht mit ihm ins erste Haus in der Dreierreihe weiter hinten in der Stadt. Sprecht dort mit dem Mädchen und ihr werdet von ihr das Solid-Mikrophon bekommen. Damit kann Ebisumaru vorübergehende Blöcke bauen, indem ihr den rechten Schulterbutton drückt. Diese Blöcke können auch als Waffen eingesetzt werden.

3. Nachdem ihr das Mikrophon erhalten habt, geht ihr mit Ebisumaru zwei Häuser weiter nach links. Ihr trefft dort auf einen rosafarbenen Mann, der nur für Ebisumaru, nicht aber für die anderen Charaktere sichtbar ist. Er wird euch zu einem Rennen am Froschberg herausfordern.

4. Oben auf dem Hügel trefft ihr den Wahrsager, der euch wertvolle Hinweise zu den Rätseln in dieser Stadt geben kann.

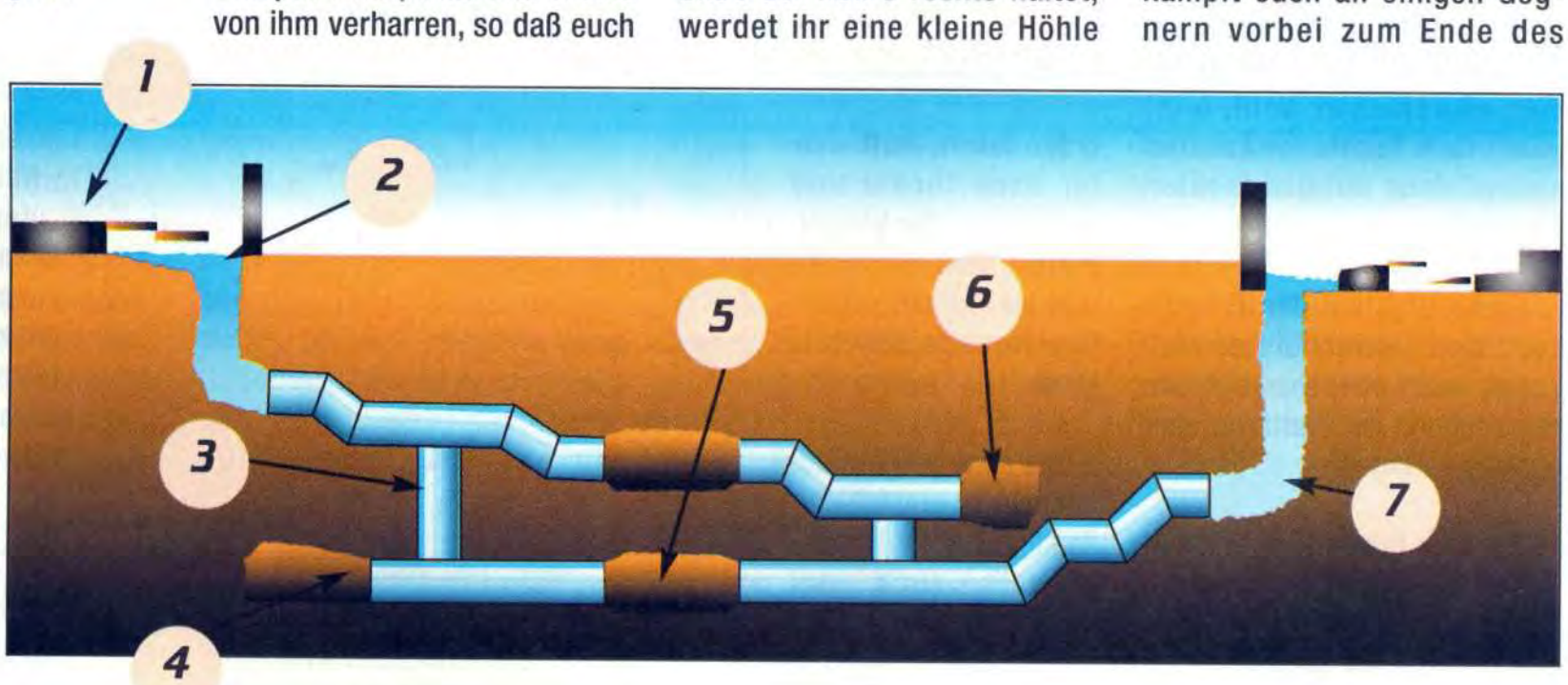
5. Geht in der Nacht zum Pier und ihr werdet auf einen seltsamen Mann treffen, der ein Streitgespräch mit dem Meer führt. Er wird euch verraten, daß ein Oktopus an der Naruto-Straße einen Durchgangspaß hat.



Ryugu: Naruto-Straße

1. Geht vorsichtig zum Teleport vor dem Wasserabschnitt und wechselt zu Yae, da sie zwei Unterwasser-Attacken parat hat. Sasuke ist leider nur für den Nahkampf geeignet.

2. Laßt euch ins Wasser fallen und taucht tiefer. Wenn ihr unten angekommen seid, geht vorsichtig und langsam nach rechts, damit ihr nicht plötzlich einem Gegner vor die Füße lauft.



3. Wenn ihr an der ersten Röhre nach unten angelangt seid, folgt ihr vorsichtig ihrem Lauf und meidet die Fische, die euch sonst einen elektrischen Schlag versetzen. Geht am Ende der Röhre nach links in Richtung Höhle.

4. Drückt den A-Button, um schneller zwischen den Plattformen durchzuschlüpfen, bevor euch ihre Dornen verletzen. Sobald ihr auf den großen Oktopus stoßt, solltet ihr rechts von ihm verharren, so daß euch seine Tintenspritzer nicht treffen können. Schießt mit der Bazooka so lange, bis ihr ihn besiegt habt. Zur Belohnung erhaltet ihr einen Durchgangspaß.

5. Passiert vorsichtig die dornigen Plattformen und nähert euch der nächsten Röhre.

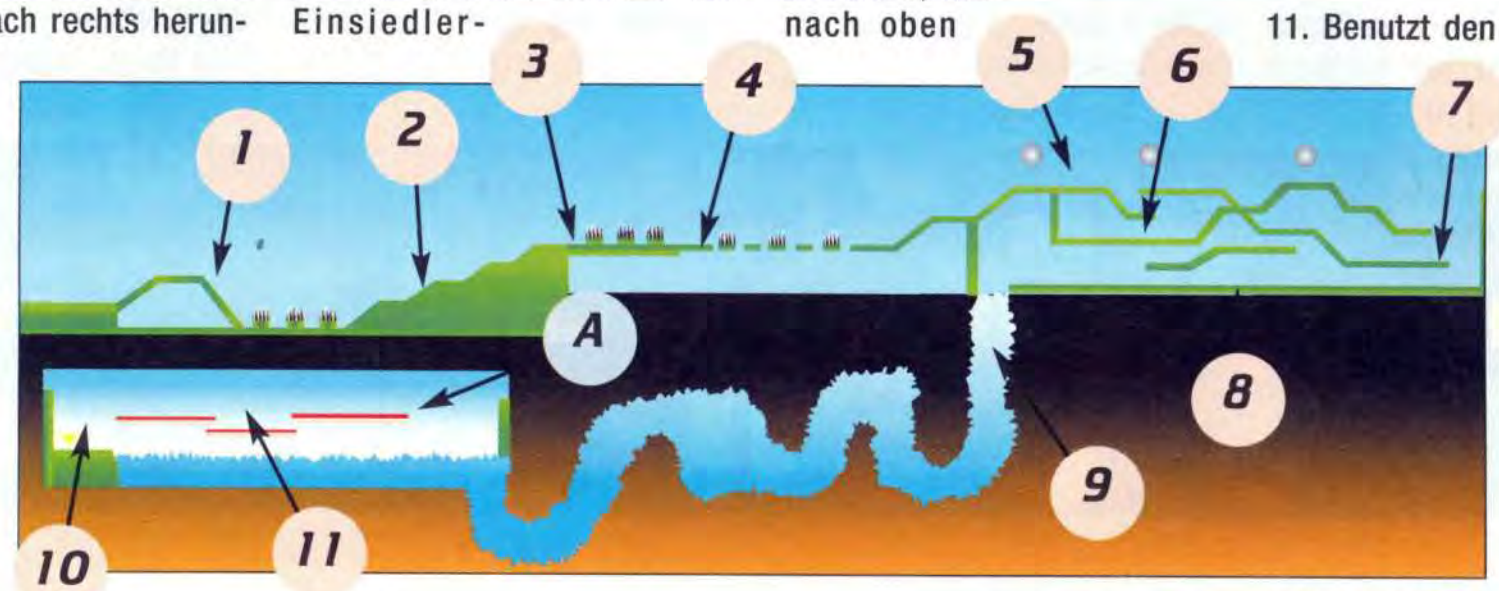
6. Wenn ihr euch am oberen Ende der Röhre rechts haltet, werdet ihr eine kleine Höhle erreichen, in der ein Extraleben auf euch wartet.

7. Am Ende der Röhren gelangt ihr zu einer Höhle, die zur Oberfläche führt. Links und rechts befinden sich wieder Dornen, laßt euch also Zeit und seid vorsichtig.

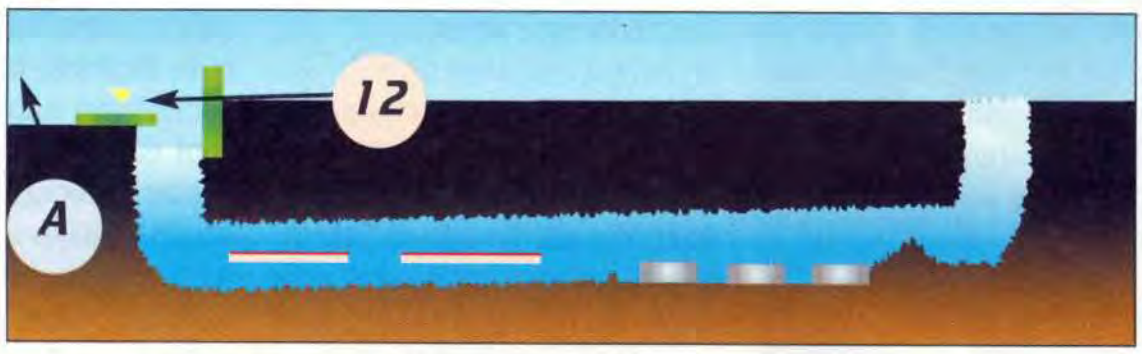
8. Springt aus dem Wasser und kämpft euch an einigen Gegnern vorbei zum Ende des Levels, wo ihr den zweiten Durchgangspaß erhaltet.

Ryugu-Schloß

1. Wenn ihr die mit Dornen versehenen Bodenfelder erreicht, stellt euch auf die Felder genau vor euch und eine Säule wird aus dem Boden aufsteigen. Wenn die Säule etwa die doppelte Höhe der Stacheln hat, springt ihr nach rechts herunter und landet genau hinter den Dornen. So überwindet ihr alle drei Dornenreihen und lauft dann den Hang hinauf.



2. Lauft nach oben und springt dabei über die Walzen, die euch entgegenrollen.



3. Stellt euch auf die erste der aufsteigenden Säulen und springt direkt nach links, um ein Extraleben einzusammeln. Springt danach vorsichtig von Säule zu Säule nach rechts und achtet darauf, genau dann abzuspringen, wenn die Säulen die halbe Höhe erreicht haben.

4. Wartet bei jeder Plattform, bis sie sich umgedreht hat, dann habt ihr drei Sekunden Zeit zum Überqueren, bevor sie sich erneut umdreht.

5. Sobald ihr unter der großen Walze entlanglauft, fällt sie herunter und wird euch folgen. Deshalb müßt ihr euch mit den Einsiedlerkrebsen besonders beeilen.

6. Nachdem ihr von der ersten Plattform heruntergesprungen seid, geht nach links und sammelt das Gold ein, bevor ihr weiter nach rechts geht.

7. Schlagt euch durch die verschiedenen Wege, bis ihr auf einen grünen Steinboden herabfallt. Von dort aus geht ihr nach links.

8. Lauft schnell durch die aufsteigenden Säulen, damit ihr nicht zerquetscht werdet. Benutzt die Säule vor den Stacheln, um nach oben zu gelangen, und springt auf die Plattform über euch, denn dort warten einige Extras auf euch.

9. Wechselt zu Yae und taucht vorsichtig durch den Unterwasserabschnitt. Achtet nach dem Auftauchen auf die Riesenaale und schleicht euch an ihnen vorbei, wenn sie weiter hinten sind.

10. Wechselt nach dem Checkpoint wieder zu Goemon und schiebt den Felsen nach rechts, so gelangt ihr zur oberen Plattform, die nach rechts führt.

11. Benutzt den Doppelsprung, um sicher über die Walzen zu springen.

12. Am Ende der langen Ebene müßt ihr wieder zu Yae wechseln und in den Unterwassertunnel tauchen. In der oberen Hälfte des Tunnels findet ihr eine Goldene Katze. Schnappt euch das Extraleben am Ende und taucht dann auf.
Am Ende des zweiten Tunnels kommt ihr in einen runden Raum, in dem das Wasser ansteigt und ihr überdies von einer Mine verfolgt werdet. Wartet vor jeder Stufe, bis sich die Mine hinter euch befindet, und schießt dann schnell mit der Bazooka darauf. Dadurch stoppt sie kurz und ihr könnt sicher die nächste Stufe erklimmen. Wiederholt das so lange, bis ihr oben angelangt seid.

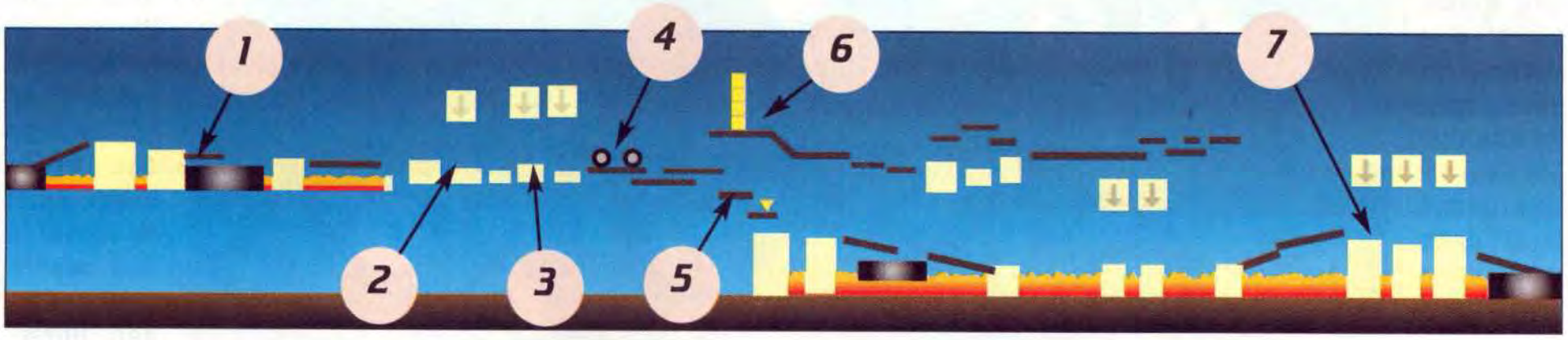
Endgegner: Taisamba 3

Taisamba ist ebenso wie der vorherige Endgegner relativ leicht zu besiegen, wenn man seine Angriffsmuster kennt. Um ihm Schaden zuzufügen, müßt ihr auf die Plattformen springen, die sich rund um Taisamba befinden. Zielt auf die Seilwinden. Wenn ihr alle zerstört habt, fällt ein riesiger Gegenstand herab, der Taisamba verletzt. Nach jedem Treffer erhöht sich die Anzahl der Winden, die zerstört werden müssen. Der Gegner hat hauptsächlich drei Attacken, die alle an den vorausgehenden Aktionen erkennbar sind. Bei seiner ersten Attacke hebt er seinen Kopf etwas an und schießt dann drei Feuerbälle auf euch, die jedoch alle sehr langsam sind und denen ihr mit einem Sprung ausweichen könnt. Für seinen zweiten Angriff sinkt er unter die Oberfläche und elektrisiert das Wasser. Hier müßt ihr aus dem Wasser auf eine Plattform springen, sobald sein Kopf nach unten geht, und ihr seid sicher. Seine letzte Attacke ist ein knallender Luftstoß, der ein großes Gebiet um ihn herum erfaßt. Wenn sein Kopf sich etwas neigt und er den Mund öffnet, springt ihr nach links oder rechts aus dem Weg. Springt so lange weiter, bis der Strahl aufhört.

Taisamba 4

Nachdem ihr den Gegner besiegt habt, flieht er und ihr müßt Impact benutzen, um ihm zu folgen. Im Wesentlichen sollte euer Angriffsplan dem des ersten Roboterkampfes ähnlich sein. Benutzt die Sonderattacke, wann immer Taisamba euch nahe kommt oder auf euch feuert, und eröffnet das Feuer, wenn er weiter weg ist. Achtet auf die Gesundheitsanzeige und wechselt, falls nötig, den Roboter, indem ihr ihm den Staffelstab per rechten Schulterbutton zuwerft.

Mafu-Insel: Kokenshi-Straße



1. Nachdem ihr über die ersten paar Spalten gesprungen seid, stoßt ihr auf eine hölzerne Laufplanke. Duckt euch an der hinteren Seite und schleicht zurück nach links, wo ihr eine Silberne Katze findet.

2. Nach dem nächsten kniffligen Sprung kommt ihr zu dem ersten der herunterfallenden Blöcke. Laßt euch nicht treffen, sonst verliert ihr ein Leben. Der Trick ist hier, nicht zu früh zu springen, anderenfalls stoßt ihr gegen den Block und fallt in die Lava. Wartet stattdessen, bis der Block fast oben ist, und tippt schnell und kurz auf den Sprungbutton, so daß ihr nur einen kleinen Satz macht. Lauft dann schnell weiter.

3. Hier erwarten euch zwei Blöcke in einer Reihe, die ihr nur schafft, wenn ihr so früh springt, daß ihr noch genug Zeit zum Laufen habt.

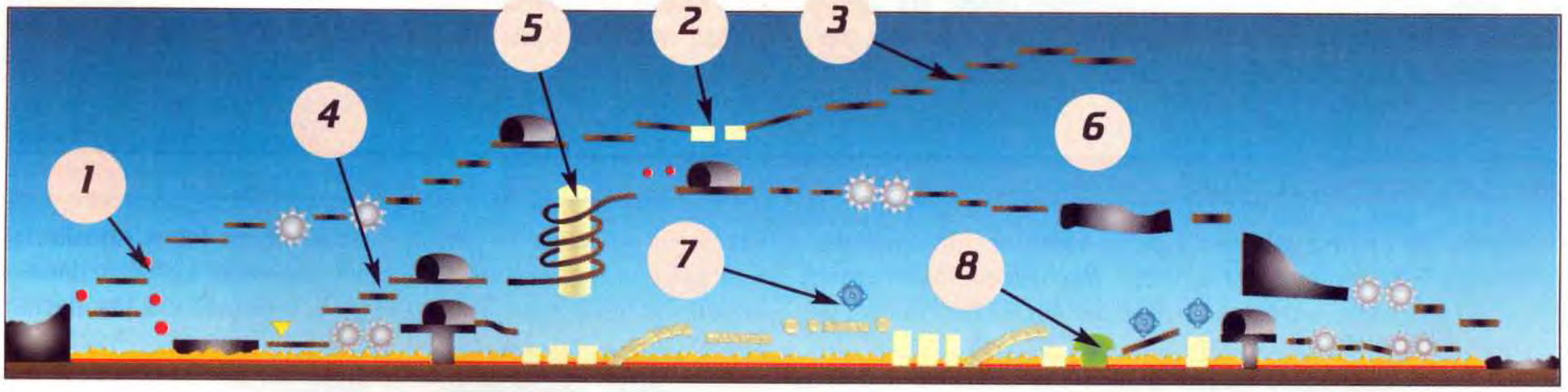
4. Schiebt zuerst den ganz rechten Felsen nach rechts in die Lücke. Geht zurück und schiebt dann den ersten Felsen über den anderen zum Ende der Plattform. So erreicht ihr den oberen Weg.

5. Meidet den unteren Weg, da er sehr viel schwerer als der obere ist und es dort auch keinen Durchgangspaß gibt. Wenn ihr dennoch den unteren Weg einschlagt, beginnt der schwierige Teil, wenn ihr auf die Flöße springt. Sobald ihr in der Mitte des Lavasees seid, bombardieren euch alle Arten von fliegenden Gegnern, die euch unbedingt erledigen wollen.

6. Benutzt die Kettenpfeife, um die Kisten zu zerschmettern. Seid auf der anderen Seite besonders vorsichtig, da die blauen Ballons genau auf euch zusteuern und explodieren, wenn ihr ihnen nahe kommt. Ihr könnt sie zwar mit der Pfeife zerstören, viel sicherer ist es aber, vor ihnen wegzulaufen.

7. Die letzten Sprünge durch drei fallende Blöcke in einer Reihe sind besonders schwierig und die Reisbälle können euch hier eine Menge Ärger ersparen. Das Hauptproblem ist der Goldtopf auf dem zweiten Block und eine gute Methode ist folgende, zunächst dort hinzuspringen, den Topf zu zertrümmern und sich wieder zurückzuziehen. Danach könnt ihr dann alle drei auf einmal meistern.

Mafu-Insel: Maneater-Straße



1. Um die obere Route zu nehmen, stellt ihr Sasuke genau vor die grauen Blöcke in der Mitte des Weges und werft eine Bombe, die den Weg freisprengen wird.

2. Nach dem Tunnel kommt ein kurzer Abschnitt mit Sprüngen, gefolgt von einem weiten Sprung über eine Reihe von Dornen. Nur Goemon und Ebismaru beherrschen einen solchen Sprung, also versucht es lieber gar nicht erst mit einem anderen Charakter.

3. Nach dem weiten Sprung müßt ihr nur noch über die hölzernen Plattformen springen und alle Extras sowie den Durchgangspaß am Ende einsammeln.

4. Für den Durchgangspaß weiter unten gibt es zwei mögliche Wege.

5. Auf der Spirale könnt ihr viele Münzen einsammeln. Wenn ihr später im Spiel mehr Geld benötigt, könnt ihr jederzeit wieder hierher zurückkommen.

6. Nach dem Tunnel sind es nur noch wenige Sprünge bis zum Durchgangspaß am Ende.

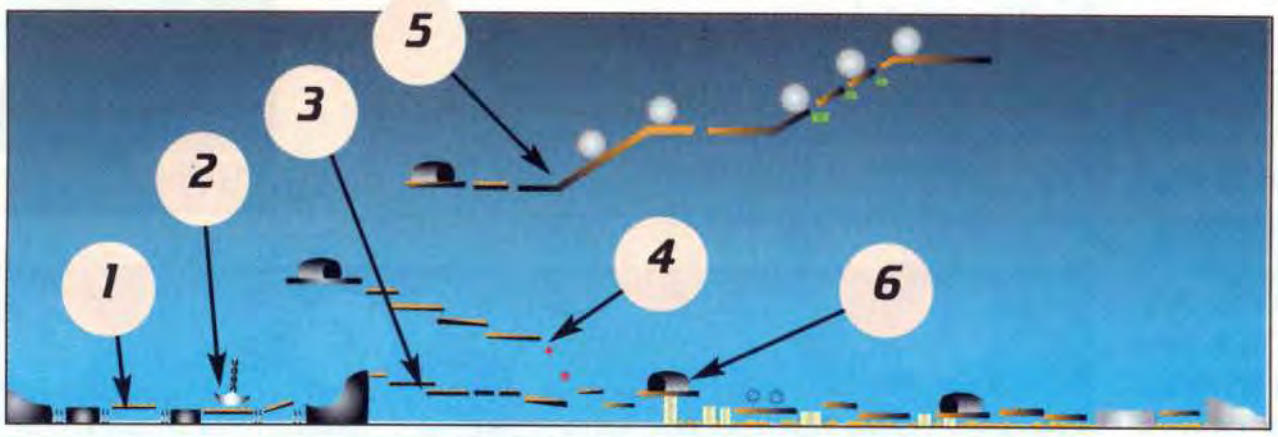
7. Wenn ihr den unteren Weg gewählt habt, müßt ihr an einigen Minen vorbeikommen. Ihr müßt sie zweimal treffen: einmal am Boden und dann im Sprung in der Luft. Nur so könnt ihr hinter die Blöcke gelangen.

8. Bevor ihr auf dieser Route zum Ende gelangt, stoßt ihr auf einen Zwischengegner. Trefft den Schildkrötenkopf mehrmals mit der Kettenpfeife und springt dann nach links, um den Flammen auszuweichen. Wiederholt das Ganze einige Male, um den Gegner zu besiegen. Dafür erhaltet ihr ein Extraleben.

Mafu-Insel: Höhlen-Paß

1. Ihr könnt die grapschenden Hände zwar nicht zerstören, aber wenn ihr sie mit der Pfeife trefft, sind sie gelähmt, so daß ihr sicher springen könnt.

2. Wenn ihr auf das schwingende Schwert trefft, duckt euch und schlagt auf den Gegner, der euch den Weg versperrt. Danach könnt ihr unter dem Schwert hindurchschleichen.



3. Springt schnell auf den Panzer und bekämpft den Fahrer, dann könnt ihr selbst damit auf alle Gegner in Reichweite schießen.

4. Benutzt die Stangen, um zur Plattform über euch zu schwingen. Von hier aus führt der schwierigere der beiden Wege weiter.

5. Achtet auf die riesigen Räder, die auf euch zukommen, wenn ihr die Steigungen hochlauft. Oben auf dem ersten Hügel angelangt, lauft ihr gleich weiter den zweiten Hügel hoch. Hier kommen euch noch mehr Räder entgegen, aber diesmal gibt es Lücken, wo ihr auf tiefer liegende Plattformen springen könnt und in Sicherheit seid. Am besten ist es, wenn ihr einige Reisklöße dabeihabt und euch Zeit laßt, um nach oben zu gelangen.

6. Wenn ihr den unteren Weg genommen habt, sind es nur ein paar Sprünge bis zum Ende.

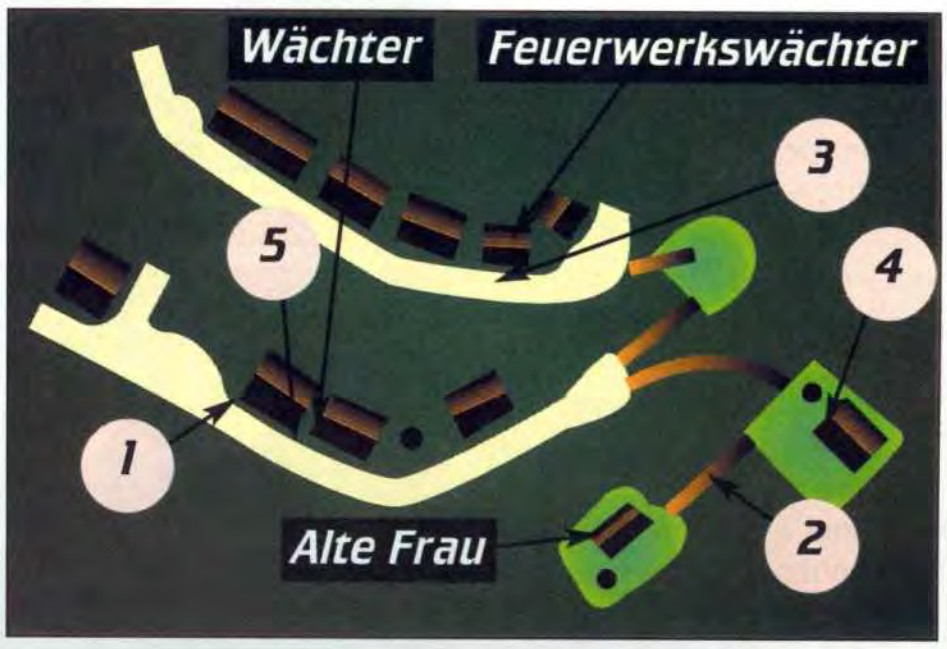
Mafu-Insel: Spook-Dorf

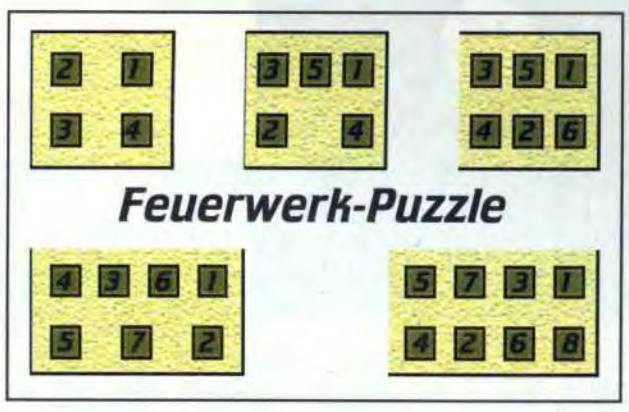
1. Die erste Aufgabe im Dorf ist, zum Teeraum zu gehen. Dort findet ihr den alten Mann vom Spielanfang.

2. Die alte Frau wird euch darum bitten, vor Einbruch der Nacht einige Pilze für sie zu sammeln – und zwar entweder im Höhlen-Paß oder auf der Maneater-Straße. Ihr solltet letztere wählen, weil der Level nicht so gefährlich ist und ihr die Pilze dort viel schneller findet. Für mehr als zehn Pilze bekommt ihr 100 Goldmünzen, für mehr als zwanzig sind es 200 Goldmünzen und wenn ihr alle 30 Pilze sammelt, bekommt ihr einen Durchgangspaß.

3. Geht wieder zum Teeraum und wechselt zu Sasuke, mit dem ihr bei Nacht den Chef des Feuerwerks besucht. Er wird euch um Hilfe bitten und wenn ihr genau befolgt, was er macht, werdet ihr mit einem Durchgangspaß belohnt.

4. In dem Haus findet ihr einen gefangenen Iguana-Mann. Sprecht mit ihm und er wird euch bitten, einem Freund ein Video zu bringen. Bringt es zum Iguana-Mann im Schacht bei der Hütte der alten Frau. Er wird euch wiederum bitten, einen Stift zu überbringen. Bringt ihn zum Iguana-Mann im Schacht beim Feuerwerkschef. Der wird euch ein Taschentuch geben, welches ihr zum Iguana-Mann im Schacht beim Hotel bringt. Dort bekommt ihr euren letzten Auftrag. Ihr sollt einen Comic zum Schacht beim Haus des gefangenen Iguana-Mannes bringen. Dafür werdet ihr mit einem Durchgangspaß belohnt.



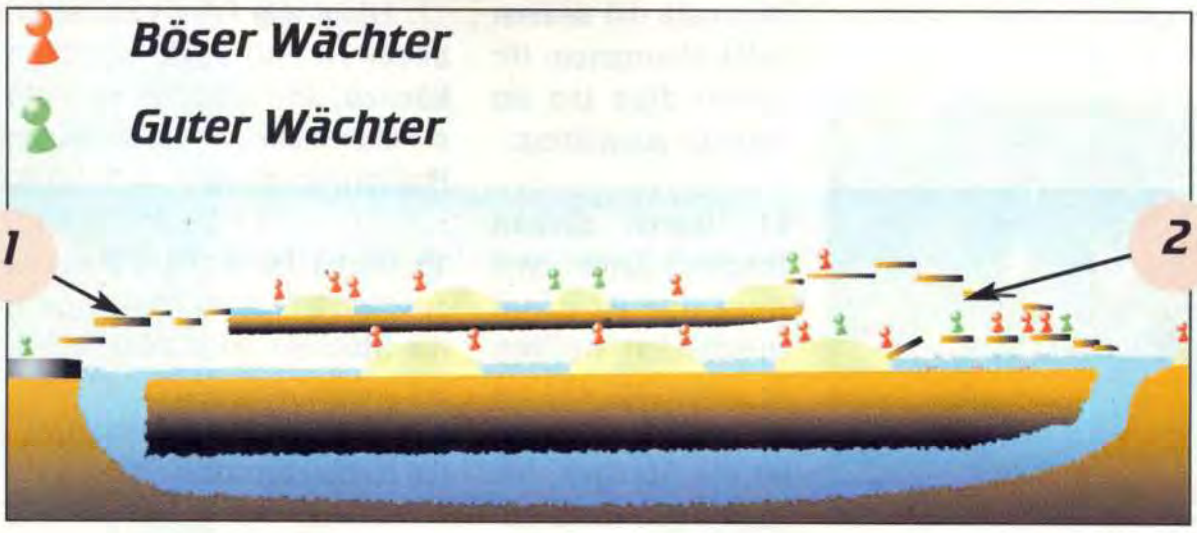


5. Die letzte Aufgabe in dem Dorf könnt ihr erst erfüllen, wenn ihr am Pochan-See gewesen seid. Sprecht dann mit der grauen Wächterstatue, sie wird euch bitten, sieben Hüte zu ihren Freunden zu bringen.

Mafu-Insel: Pochan-See

Wechselt zuerst zu Yae und taucht dann am Grund des Sees entlang. Am Ende werdet ihr an der letzten Insel wieder auftauchen. Nachdem ihr den Level beendet habt, geht ihr zurück ins Dorf und sprecht mit dem Wächter.

1. Geht zurück zum See und fangt mit der oberen Route an.



2. Laßt euch am Ende auf der Laufplanke nach unten fallen und geht nach links, um die restlichen Wächter zu finden.

Mafu-Insel: Majin-Schloß

1. Im ersten Abschnitt befindet ihr euch außerhalb des Schlosses und es ist Nacht, so daß ihr kaum etwas sehen könnt. Achtet darauf, nicht in die Löcher zu fallen.

2. Schießt bei den schmalen Plattformen auf die schwebenden rosa Augen, sonst überraschen sie euch beim Sprung.

3. Stellt euch genau vor die Axtwerfer, dann fliegen ihre Äxte über euch hinweg. So könnt ihr sie bekämpfen, ohne daß sie euch treffen.

4. Springt vorsichtig durch den Treibsand, wenn die Kneifzangen in den Boden sinken. Wenn sie euch schnappen, ziehen sie euch nach unten und ihr verliert ein Leben.

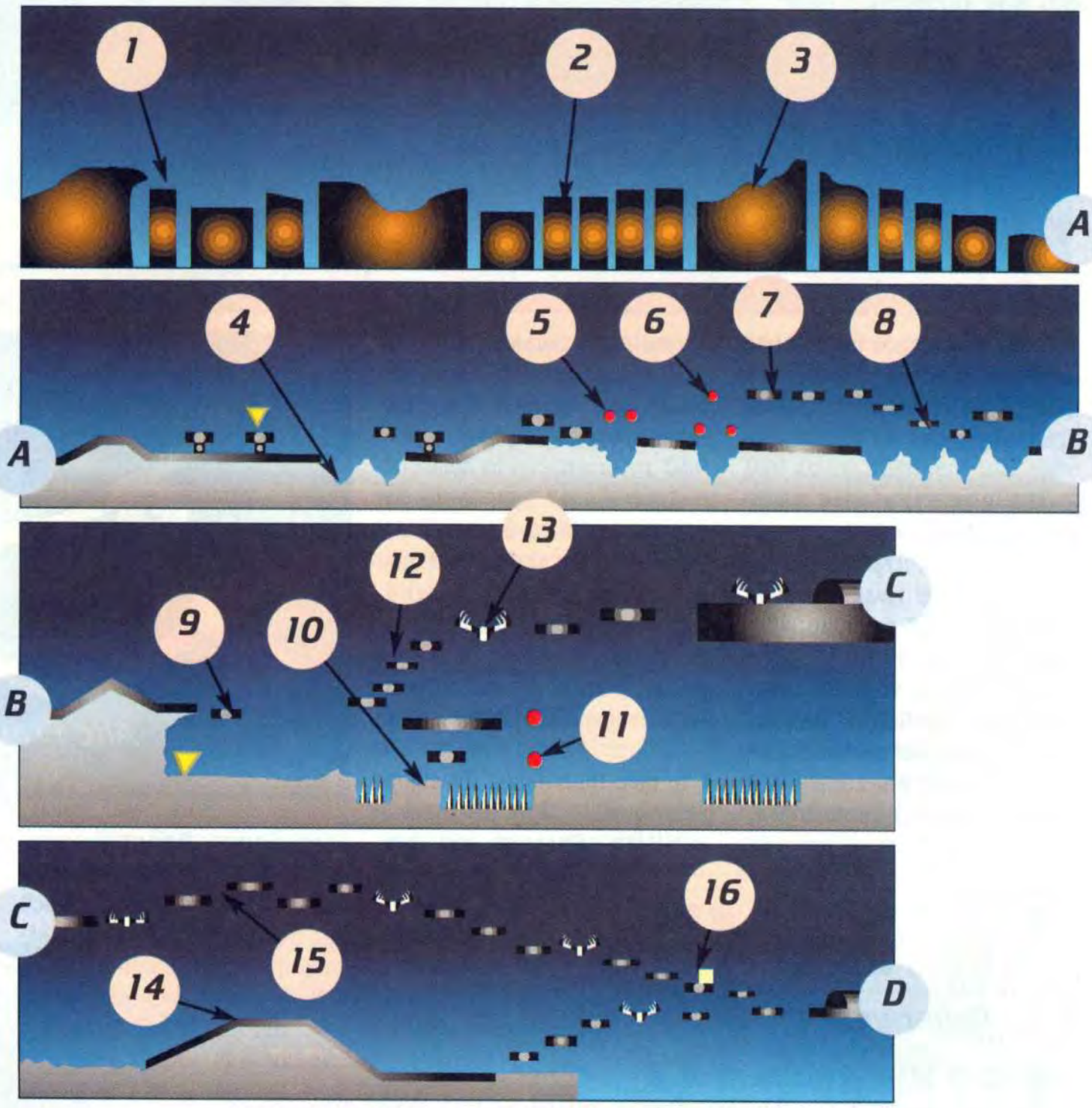
5. Benutzt die Stangen, um sicher die dritte Treibsandgrube zu überqueren. Auf der anderen Seite findet ihr den Checkpoint.

6. Von der unteren Stange aus könnt ihr nach oben direkt über die Kneifzangen springen. Schwingt umher und springt nach oben, bis ihr ein verstecktes Extraleben findet.

7. Gleich nach dem Extraleben wartet ein Panzer auf euch. Springt nach vorne und schwenkt dabei eure Pfeife, um den Fahrer auszuschalten. Dann könnt ihr selbst den Panzer benutzen, um die restlichen Feinde zu erledigen. Natürlich seid ihr in dem Panzer auch vor den feindlichen Schüssen sicher, nur fahren könnt ihr ihn nicht.

8. Über der Treibsandfalle befindet sich eine Aufzugsplattform. Springt rauf und greift die Fledermaus über euch an. Oben angelangt, springt ihr nach links. Auf den letzten beiden Plattformen stehen drei Goldtöpfe. Zerschlagt den linken und ihr erhaltet eine Goldene Katze.

9. Am Ende des kurzen Weges befindet sich eine Liftplattform. Fahrt damit zum Weg unter euch. Gleich links findet ihr einen Teleport zum Teeraum.



10. Der einzige Charakter, der die Dornen unbeschadet übersteht, ist Ebisumaru mit seinem Solid-Mikrophon. Ihr solltet also ihn im Teeraum auswählen.

11. Durch diesen Abschnitt führen zwei Wege und ihr könnt entscheiden, welchen ihr einschlagt. Für die obere Route benutzt ihr die Stangen, um nach oben links auf die Plattform zu gelangen. Für die untere Route wählt ihr am besten Ebisumaru aus.

12. Erlegt alle Feinde vor euch, bevor sie auf euch schießen können, anderenfalls könnten sie euch von einer der schmalen Plattformen feuern.

13. Wartet, bis die Falle vor euch zuschnappt, sonst treffen euch die Stacheln im Sprung. Wenn sie wieder aufgeklappt ist, bleiben euch nur einige Sekunden, um hindurchzuspringen.

14. Auf dem unteren Weg gibt es keine schwierigen Sprünge, dafür aber umso mehr Gegner. Seid also bereit, euch den Weg freizuschießen.

15. Hier schwingen Knüppel über dem Pfad vor euch. Mit Goemon und seinem Doppelsprung könnt ihr jedoch über sie hinwegspringen.

16. Den Block dürft ihr nicht wegschieben, er würde euch mit sich ziehen und ihr würdet ein Leben verlieren.

ABO ZUM ABHEBEN

WENN DU JETZT FÜR N-ZONE EINEN NEUEN ABONNENTEN WIRBST, ERHÄLTST DU EINE TOLLE PRÄMIE: ENTWEDER DIE N64-MEMORY CARD ODER DAS LX4 RUMBLE PAK!

Supermario © Nintendo

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

❍ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
❍ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Datum, 1.Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❍ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

❍ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3 1040

Mafu-Insel: Majin-Schloß

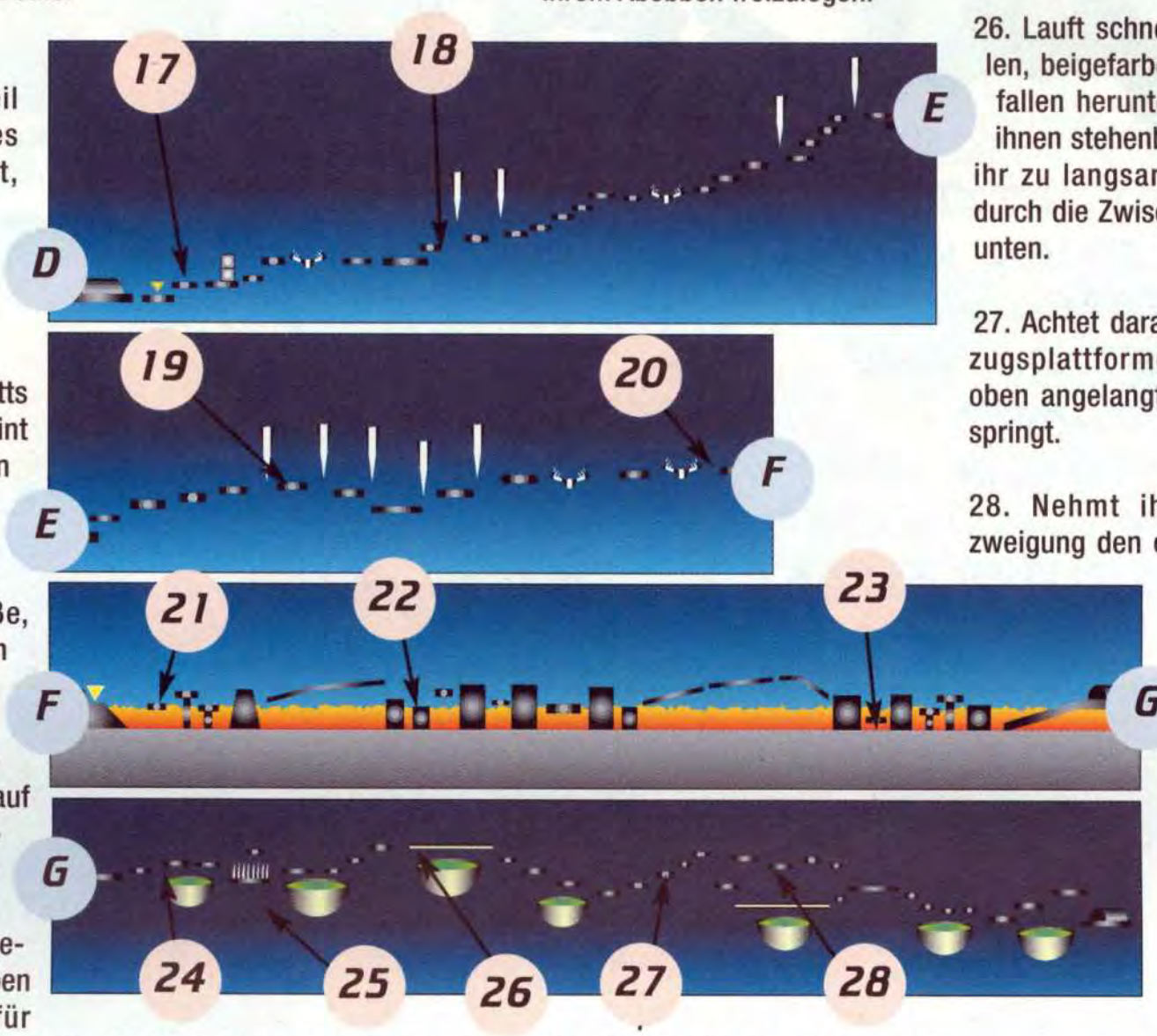
17. Mit dem Doppelsprung könnt ihr über die grauen Steinblöcke springen, die euch den Weg versperren. Alternativ dazu kann Sasuke sie auch mit einer Bombe wegsprengen.

18. Beim großen Fallbeil solltet ihr warten, bis es nach unten gefallen ist, bevor ihr durchspringt.

19. Nehmt euch Zeit für die Fallbeilpassage.

20. Am Ende des Abschnitts gelangt ihr zum Checkpoint und könnt euch auf ein kleines Rennen vorbereiten. Auf dem spiralförmigen Weg nach oben verfolgt euch eine große, rotierende Klinge, die sich langsam aufwärts bewegt und alles auf ihrem Weg zerstört. Beeilt euch beim Springen auf die Plattformen und Überspringen der Blöcke, die euch in den Weg kommen. Achtet auch hier wieder auf die Guillotinen. Oben angelangt, werdet ihr für eure Anstrengungen mit einem Extraleben belohnt.

21. Die Lava bewegt sich hier wellenartig auf und ab, so daß ihr eure Sprünge genau abstimmen müßt.



22. Zerschlagt schnell die grapschenden Hände, sonst halten sie euch auf und ihr könntet von einer Lavawelle erfaßt werden.

23. Vielleicht müßt ihr eine Weile warten, bis eine Welle kommt, die groß genug ist, um die unteren Plattformen nach ihrem Abebben freizulegen.

24. Wartet, bis die Fässer sich entleert haben, bevor ihr von einer Plattform zur nächsten springt.

25. Nehmt Ebisumaru und sein Solid-Mikrophon, um unbeschadet an den Dornen vorbeizukommen.

26. Lauft schnell über die hellen, beigefarbenen Ziegel. Sie fallen herunter, wenn ihr auf ihnen stehenbleibt. Und wenn ihr zu langsam seid, fallt ihr durch die Zwischenräume nach unten.

27. Achtet darauf, daß die Aufzugsplattformen immer ganz oben angelangt sind, bevor ihr springt.

28. Nehmt ihr an der Abzweigung den oberen Weg, findet ihr ein verstecktes Extraleben hinter dem Faß. Auf der unteren Route bekommt ihr dagegen eine Goldene Katze.

Endgegner: Gorotskui – Der Wächter der Hölle

Das Wichtigste beim Wächter der Hölle ist, daß ihr bei seinen Angriffen immer möglichst weit entfernt von ihm seid. Nach einigen Treffern erscheint sein Geist, den ihr angreifen müßt, wenn er bewußtlos auf dem Boden liegt. Wiederholt das drei- bis viermal, um den Endgegner zu besiegen. Seinen Angriff beginnt er mit seinem Knüppel und ihr solltet aus sicherer Entfernung auf ihn schießen. Um ihn euch vom Leib zu halten, schießt auch, wenn er versucht, auf euch zuzustürzen. Nach der Attacke wird er sich zu einem großen Ball verformen und versuchen, euch zu überrollen. Lauft zum Ende des Raumes, laßt ihn näherkommen und rennt dann wieder den Weg zurück. Er wird dann zunächst wieder zu seiner Keule greifen, bis er nach hinten läuft und große Mauerstücke auf euch fallen läßt, denen ihr nur ausweichen könnt. Zuletzt wird er herumspringen und versuchen, euch zu zerquetschen. Lauft wieder zum Ende des Raumes und wartet, bis er näher gekommen ist, um dann unter ihm durchzulaufen, wenn er sich gerade im Sprung in der Luft befindet.

Ukulele Hawaiian – Götter von Wind und Donner

Nachdem ihr den Endgegner besiegt habt, müßte ihr mit Impact einen weiteren riesengroßen Roboter zerstören. Das Prinzip des Kampfes ist wie bei den beiden vorherigen. Nur leider ist der Roboter dieses Mal mit 3.200 Hitpunkten etwas schwieriger. Benutzt auch dieses Mal wieder die Mehrfachattacke, sobald der Gegner in eure Nähe kommt, und schießt weiter mit Münzen auf ihn, wenn er weit von euch entfernt ist. Achtet auf eure Energieanzeige, denn er greift zwar selten an, aber wenn er es tut, richtet er einigen Schaden an. Wechselt mit dem Staffelstab den Roboter, wenn eure Energie zur Neige geht. Sein einziger harter Angriff besteht aus Hunderten von Schüssen auf euch. Auch hier benutzt ihr wieder die Mehrfachattacke, um seine Schüsse einfach aus der Luft zu pflücken. So habt ihr gleich wieder ausreichend Munition.

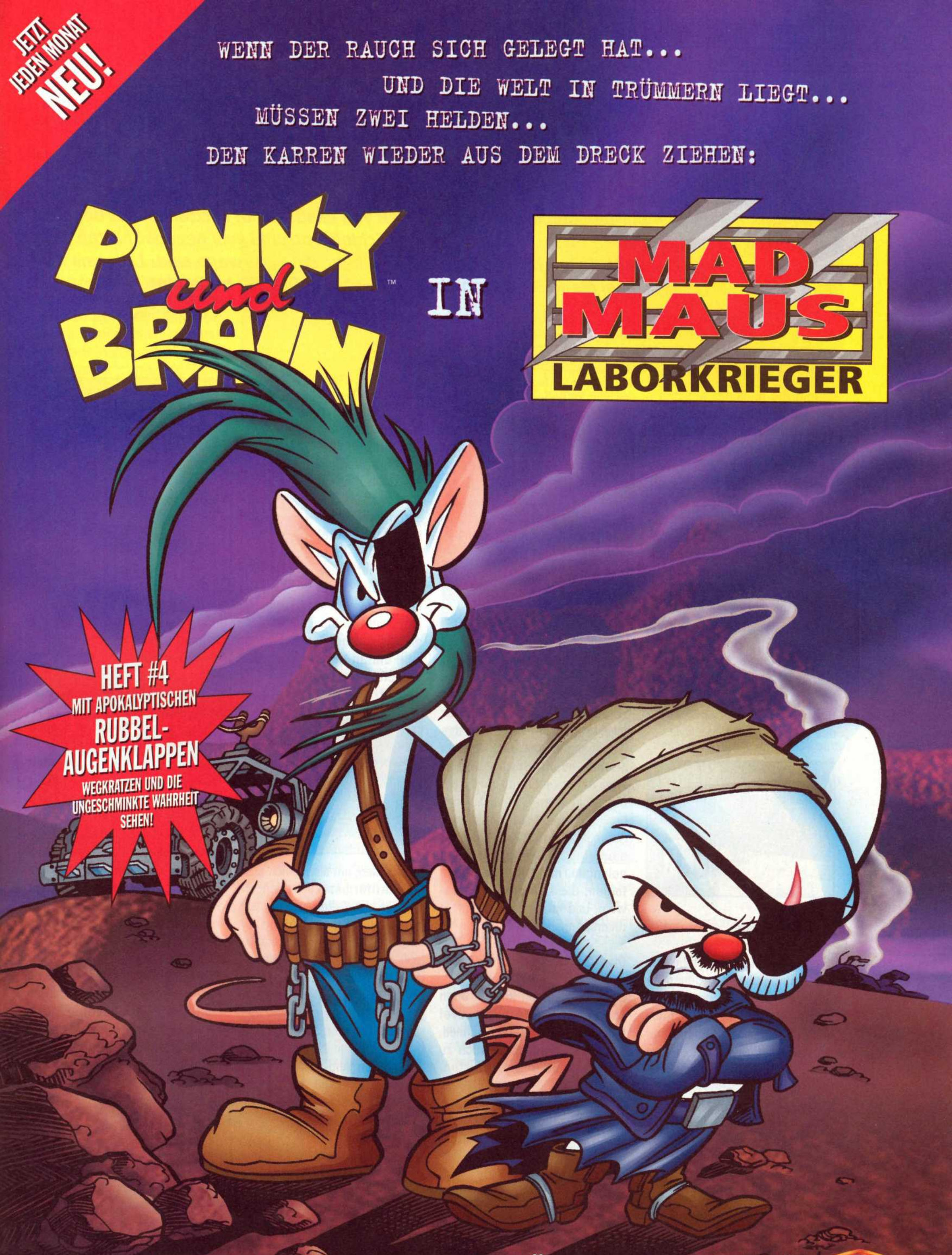
Nächsten Monat liefern wir euch den zweiten Teil der Komplettlösung.

JETZT JEDEN MONAT NEU!

WENN DER RAUCH SICH GELEGT HAT...
UND DIE WELT IN TRÜMMERN LIEGT...
MÜSSEN ZWEI HELDEN...
DEN KARREN WIEDER AUS DEM DRECK ZIEHEN:

PINKY und BRAIN™ IN MAD MAUS LABORKRIEGER

HEFT #4
MIT APOKALYPTISCHEN
RUBBEL-AUGENKLAPPEN
WEGKRATZEN UND DIE UNGESCHMINKTE WAHRHEIT SEHEN!



Dino COMICS
www.DinoVerlag.de

PINKY & BRAIN #4 • AB 19.5. ÜBERALL IM HANDEL!
... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf ProSieben

WORLDWIDE PUBLISHING

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1999.

Teil 2

CASTLEVANIA

Willkommen zurück in der blutsaugerverseuchten Welt von Castlevania! Letzten Monat begaben wir uns mit dem Aufzug nach oben, nachdem wir den Schloßzentrum-Level beendet hatten. Was euch oben erwartet, hängt davon ab, mit welcher Spielfigur ihr unterwegs seid. Laßt uns also ohne weiteres Vorgeplänkel die Reise zu Ende bringen und Graf Dracula besiegen!

Duel-Turm - nur Reinhardt

Reinhardts nächster Abschnitt des Spiels ist ein echter Test eurer Ausdauer und Sprungfähigkeiten. Sichert ganz oben am Aufzug unbedingt den Spielstand, da dies der letzte Speicherkristall für einige Zeit ist. Lauft danach weiter und paßt bei einer Gruppe von elektrischen Gegnern auf – sie können euch von der Brücke stoßen, ehe ihr überhaupt in den Turm hineingelangen könnt. Er wird als Duell-Turm bezeichnet, da ihr hier einige Kämpfe durchstehen müßt, bevor ihr in den nächsten Abschnitt des Levels weitergehen könnt. Der erste erwartet euch fast sofort nach dem Betreten des Turms.

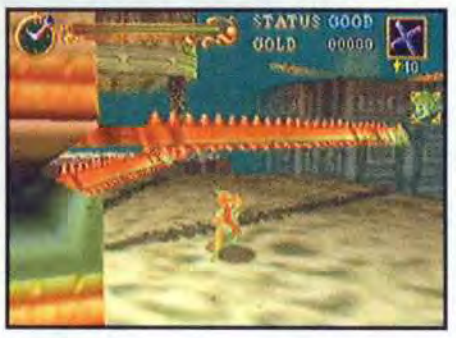
Duell 1 – Mutant

Dieses Wesen greift ähnlich an wie die Zombies, mit denen ihr schon vorher zu tun gehabt hattet. Es ist nur auf kurze Entfernung gefährlich und benutzt nur seine Klauen. Bleibt auf Distanz und benutzt Kreuze, falls ihr über welche verfügt. Ansonsten müßt ihr in Bewegung bleiben, euren Gegner umkreisen und dabei die Peitsche schwingen. Nachdem der Mutant besiegt ist, fällt eine der Käfigwände um. Dann erscheinen aus der Wand einige Vorsprünge. Ihr müßt vorsichtig springen und euch an jedem einzelnen festhalten, so daß ihr letztendlich auf das Dach des vorangegangenen Duell-Gebiets steigen könnt. Springt weiter zum nächsten Dach und seid beim folgenden Sprung auf das Dach mit den rotierenden Klingen besonders vorsichtig. Um auf die nächste Duell-Plattform zu gelangen, müßt ihr der Klinge folgen, die sich darauf hinbewegt, und im richtigen Moment rüberspringen.

Duell 2 – Werwolf

Einer von diesen könnte euch schon im allerersten Level begegnet sein. Sie sind schnell, wenn es darum geht, euch zu schlagen oder umzuwerfen. Doch solange ihr in Bewegung bleibt, sollte euch nichts passieren. Wenn ihr viele Kreuze habt, könnt ihr den Werwolf zu einem Drehkick auf der Stelle bringen, während ihr ihm den Rest gebt.

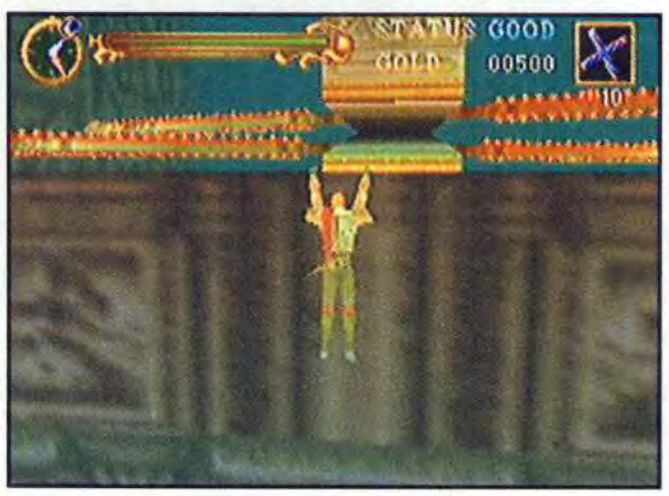
Erneut bricht eine der seitlichen Wände zusammen und einige Vorsprünge tauchen auf. Sobald ihr auf dem obersten Vorsprung angekommen seid, solltet ihr euch links nach einer Plattform mit zwei Fackeln darauf umschauen. Falls ihr Power-Ups braucht, solltet ihr die unsichtbare Plattform benutzen, die an der Wand entlang verläuft und euch dorthin bringt. Schaut von der Plattform aus



nach unten, um die kleinen grauen Plattformen zu finden, die sich an der Seite eines der sich drehenden Stachelvorsprünge bewegen. Springt vorsichtig auf einen der Stachelvorsprünge und hüpft auf die erste graue Plattform. Paßt auf, daß ihr nicht von einem der Arme getroffen werden, da sie euch herunterstoßen können. Sobald ihr sicher weitergekommen seid, solltet ihr euch ganz nach unten fallen lassen. Springt über die runden Plattformen im giftigen Wasser und zögert dabei nicht zu lange, da sie sonst sinken. Klettert auf der anderen Seite auf die Stachelklingen-Plattform ganz hinauf und springt mit gutem Timing vorsichtig zum nächsten Duell-Bereich.

Duell 3 – Tiger-Bär

Dieses riesige Wesen ist doppelt so stark wie eure bisherigen Duellgegner, allerdings auch unglaublich langsam. Ihr müßt lediglich einen gewissen Abstand zu ihm einhalten und eine Extrawaffe oder die Peitsche benutzen. Es wird etwas dauern, aber irgendwann sollte das Biest besiegt sein. Der nächste Sprung ist ein wenig schwierig, da ihr euch am Rand des nächsten Vorsprungs festhalten müßt, bis ihr sicher hinaufklettern könnt (d. h. ohne von den Armen heruntergestoßen zu werden). Vom Levelausgang trennt euch nun nur noch ein letzter Sprung über die nächste Plattform.



Turm der Stille – Nur Carry

Abschnitt 1

Ihr müßt beim Erklimmen dieses Turms einige schwierige Stellen bewältigen. Das erste Hindernis sind riesige Blöcke. Sie schießen aus der Wand heraus und ihr müßt eure Sprünge gut timen, um nicht von ihnen in euer Verderben gestoßen zu werden. Hinter der ersten Treppe findet sich das nächste Hindernis, Laserstrahlen. Diese sind recht schwierig einzuschätzen, so daß ihr sie euch einige Zeit lang genauer anschauen solltet. Lauft vorbei, sobald sie ausgeschaltet sind. Hinter der nächsten Treppe müßt ihr euch dann mit Blöcken und Lasern gleichzeitig herumärgern. Gutes

Timing ist hier extrem wichtig und ihr solltet die Laser ganz genau beobachten. Wartet den Moment ab, in dem sie an ihrem tiefsten Punkt an der Wand angekommen sind, und springt dann drüber. In diesem Abschnitt bleiben danach nur noch einige Stachelblöcke und Förderbänder. Ihr könnt hier den Lasern leichter ausweichen, da ihr einfach darunter hindurchgehen oder über sie hinwegspringen könnt. Achtet an Ecken immer auf eventuell entgegen-

kommende Stachelblöcke. Irgendwann erreicht ihr den Aufzug, der euch in den nächsten Abschnitt bringt.

Abschnitt 2

Glücklicherweise findet sich hier ein dringend benötigter Speicherkristall, also sichert den Spielstand, bevor ihr durch die Tür daneben schreitet. Dahinter befindet sich ein großer Raum mit einer ganzen Menge an Wachgeschützen. Falls sie euch entdecken, werden sie auf euch schießen, also seid hier vorsichtig. Zuerst müßt ihr den Wissenschafts-Schlüssel aufsammeln. Ihr findet ihn im Raum hinter dem zweiten grünen Wassertank an der ersten Wand. Schnappt ihn euch und klettert die Treppe rechts hinauf, um wieder in den Hauptraum zu gelangen. Hier bewährt sich euer zielsuchendes Projektil, da ihr die vier großen Geschütze am großen Pfeiler in

der Mitte ausschalten müßt. Die ersten drei könnt ihr direkt oben von der Treppe aus zerstören. Um zur vierten zu gelangen, müßt ihr vorsichtig über die beiden Plattformen vor euch

springen (man springt sehr leicht zu weit und verfehlt sie) und die zweite Treppe hinaufklettern. Zerstört das Geschütz unbedingt, da dies den nächsten Teil des Spiels ein wenig einfacher macht. Schaut von oben von der Treppe hinab und laßt euch auf das Stockwerk darunter fallen. Zerlegt das kleine Geschütz und geht

durch die Tür am Ende. Dahinter findet ihr drei weitere Türen – hinter der mittleren befindet sich der zweite Wissenschafts-Schlüssel. Verlaßt den Raum und schaltet alle Wachgeschütze am Abgrund aus. Ihr müßt die kleinen Plattformen benutzen, um auf die andere Seite zu gelangen, und dabei könnten euch jegliche Geschosse herunterstoßen. Die

Plattformen können euch täuschen, so kann es leicht passieren, daß ihr etwas zu weit springt und daher euer Ziel völlig verfehlt – nehmt euch also unbedingt die nötige Zeit für diese Stelle. Geht auf der anderen Seite zurück durch die Tür, durch die ihr gekommen seid, und speichert den Spielstand. Ihr müßt nun nur

noch die Treppe im Hauptraum wieder hinaufgehen und über die Plattformen zu dem Bereich gelangen, in dem ihr das vierte Geschütz ausgeschaltet habt. Die Tür auf der rechten Seite kann nun geöffnet werden.

Abschnitt 3

Sucht zunächst den Speicherkristall im Gang auf und speichert das Spiel. Geht dann durch die nächste Tür und gelangt über die Plattformen nach oben in den nächsten Abschnitt. Der nächste Raum ist voll mit Stachel-Förderbändern, Blöcken und Wachgeschützen, also schaltet die Geschütze soweit wie möglich mit eurem zielsuchenden Geschoß aus und springt dann vorsichtig über die Förderbänder. Irgendwann erreicht ihr einen weiteren Speicherpunkt – sichert den Spielstand erneut und geht weiter durch die nächste Tür. Einige Türen weiter verlaßt ihr den Level und gelangt in den nächsten Turm.

Turm der Exekution – Nur Reinhardt

Erster Stock

Dieser Ort ist voll mit sich drehenden Klingen, beweglichen Plattformen und Gegnern, so daß ihr euch hier vorsichtig bewegen solltet. Folgt zuerst dem Weg nach rechts. Bevor ihr anfangt, von Plattform zu Plattform zu springen, müßt ihr sämtliche

elektrischen Gegner aus dem Weg schaffen. Wartet, bis einer auftaucht, zerstört ihn und springt dann schnell rüber, bevor der nächste erscheint. Folgt dem Pfad, bis ihr irgendwann zu einer Serie von beweglichen Plattformen gelangt. Die Sprünge hier müssen gut getimet sein und ihr solltet erneut auf Gegner aufpassen, die plötzlich auftauchen und euch runterstoßen könnten. Falls ihr diese Stelle sicher überstanden habt, könnt ihr auf den kleinen Vorsprung springen und euch zum nächsten Stockwerk nach oben begeben.

Zweiter Stock

Lauft weiter nach vorne und schaltet unterwegs alle Gegner aus, die euch in den Weg kommen. Ihr müßt weiter nach rechts gehen, an den großen schwingenden Klingen vorbei. Ihr kommt dann zu zwei beweglichen Plattformen, an denen ihr mit gutem Timing weiterkommt. Wartet, bis sie beide wieder zurück in der Wand sind, und springt dann hinauf, wenn sie gerade wieder herauskommen. Ihr müßt nun nur noch zum dringend benötigten Speicherpunkt weiterspringen, den Spielstand sichern und in den nächsten Stock hinaufspringen.

Dritter Stock – Geheimnis 2 (nur Reinhardt)

Beim Hinaufsteigen in dieses Stockwerk bemerkt ihr als eines der ersten Dinge ein abgeschlossenes Tor. Dahinter befindet sich Reinhardts zweites Geheimnis. Es ist recht schwierig zu erreichen und nicht wirklich wichtig, aber dahinter verbirgt sich ein neues Outfit für unseren Vampirjäger. Lauft weiter nach vorne am zentralen Guillotinen-Turm

vorbei. Das Blutskelett am Ende regeneriert sich immer wieder, also seid vorsichtig! Irgendwann kommt ihr zu einigen schwierig zu bewältigenden beweglichen Plattformen. Beobachtet ihre Bewegungen genau und timet eure Sprünge dann darauf ab. Schaltet weiterhin den feuerspuckenden Schädel so schnell wie möglich aus. Ihr müßt dann vom absoluten Ende der letzten Plattform abspringen, wenn

sie gerade vollkommen aus der Wand herausragt. Ansonsten kommt ihr mit dem Kopf an den Vorsprung über euch und stürzt in die Lava unten! Zieht euch in den vierten Stock hinauf und geht nach links, falls ihr das zweite Geheimnis erreichen wollt. Ihr seht eine silberne eiserne Jungfrau. Wenn ihr sie schlagt, findet ihr den Exekutions-Schlüssel. Nun müßt ihr den ganzen Weg zurückgehen, allerdings gibt es hierzu eine einfache Möglichkeit. Springt auf den kleinen grünen Vorsprung herunter und dann weiter nach unten auf den Vorsprung neben der beweglichen Plattform. Rechts seht ihr nun den tieferen Stock mit einigen Stachelfallen und könnt euch, nachdem die bewegliche Plattform in der Wand verschwunden ist, darauf herunterfallen lassen. Dadurch landet ihr quasi direkt neben dem Speicherpunkt vor dem Exekutions-

raum selbst. Benutzt den Schlüssel am Schloß und springt nach unten zur eisernen Jungfrau auf den Vorsprung darunter, wo ihr euch den zweiten geheimen Kristall sichern könnt. An der Wand läuft ein unsichtbarer Vorsprung entlang, der euch zurück in den Hauptteil des zweiten Stocks bringt. Nun müßt ihr wieder den ganzen Weg in den vierten Stock hinaufgehen. Dies ist ein recht einfaches Stockwerk. Folgt dem Weg durch die Mitte des Levels und geht dann die Treppe links hinauf. Sie bringt euch in den Raum der Uhren, wo ihr den Spielstand sichern könnt. Ihr müßt nun zum Dach hinaufeilen, wo ihr auf den Boss trefft.

Turm der Zauberei – Nur Carrie

Dies ist ein echter Test eurer Sprungfähigkeiten und eures Timings. Grundsätzlich ist es ein Raum voller kleiner Eisplattformen, von denen die meisten kein größeres Problem darstellen. Es gibt einige, die die Farbe wechseln, und auf diese solltet ihr

genau aufpassen. Sie verändern sich von Rosa nach Rot und verschwinden dann. Ihr müßt außerdem auf die auftauchenden Eisgegner aufpaßen, da sie euch bei der entsprechenden Gelegenheit herunterstossen können. Sie sind recht schwierig zu besiegen, also achtet auf ihre Bewegungen und weicht ihnen einfach aus. Irgendwann kommt ihr zur ersten von vielen verschwindenden Plattformen. Es empfiehlt sich hier, auf synchron funktionierende Plattformen zu achten und über sie zum dringend benötigten Speicherpunkt zu gelangen. Ihr kommt recht bald zu einem gelben Licht, das mitten in der Luft schwebt. Dies ist ein Schalter, der nach seiner Zerstörung die zentrale gelbe Plattform vor euch anhebt. Dadurch könnt ihr hinaufspringen und so den folgenden blauen Schalter erreichen. Dieser Schalter hebt die angrenzende gelbe Plattform, so daß ihr den nächsten Teil des Levels erreichen könnt. Paßt auf die grünen Gegner auf der zentralen Plattform auf und zerstört sie, bevor ihr irgendwelche Sprünge versucht.

Geheimnis 2 (nur Carrie)

Einige vorsichtige Sprünge später findet ihr euch auf einem großen Vorsprung, der Ausgang liegt direkt vor euch. Wenn ihr nach rechts schaut, bemerkt ihr eine aus dem Nichts herausragende Plattform. Dort befindet sich der zweite geheime Kristall. Wie ihr ihn kriegen könnt? Ganz einfach, eine unsichtbare Plattform verbindet die beiden Vorsprünge. Schnappt euch den Kristall und verlaßt den Level.

Raum der Uhren

Boss – Tod (nur Reinhardt)

Der Tod wird versuchen, euch mit seinen Wurfsicheln auszuschalten. Ihr könnt ihnen jedoch leicht ausweichen, indem ihr in einem weiten Kreis herumlauft. Dies ist eine gute Gelegenheit, um einige Treffer zu landen. Wenn der Tod herankommt und seine Sichel dreht, läßt er mit einem merkwürdigen Zauber

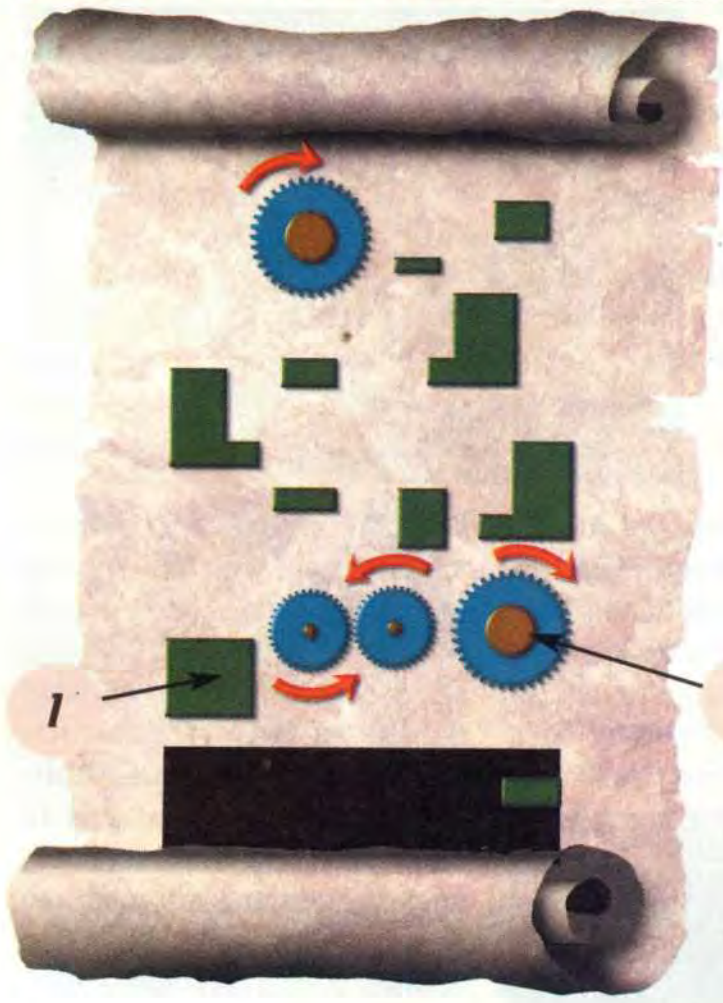
einen Fisch erscheinen. Paßt auf das leuchtende grüne Fünfeck auf und rennt dann aus dem Weg. Ihr müßt diesen Gegner langsam niederringen, bevor ihr ihn irgendwann zur Hölle zurückschicken könnt. Nach eurem Sieg solltet ihr wieder nach unten in den Raum der Uhren zurückkehren, den Spielstand sichern und durch die jetzt offene Tür treten.

Boss – Hexe Actrise (nur Carrie)

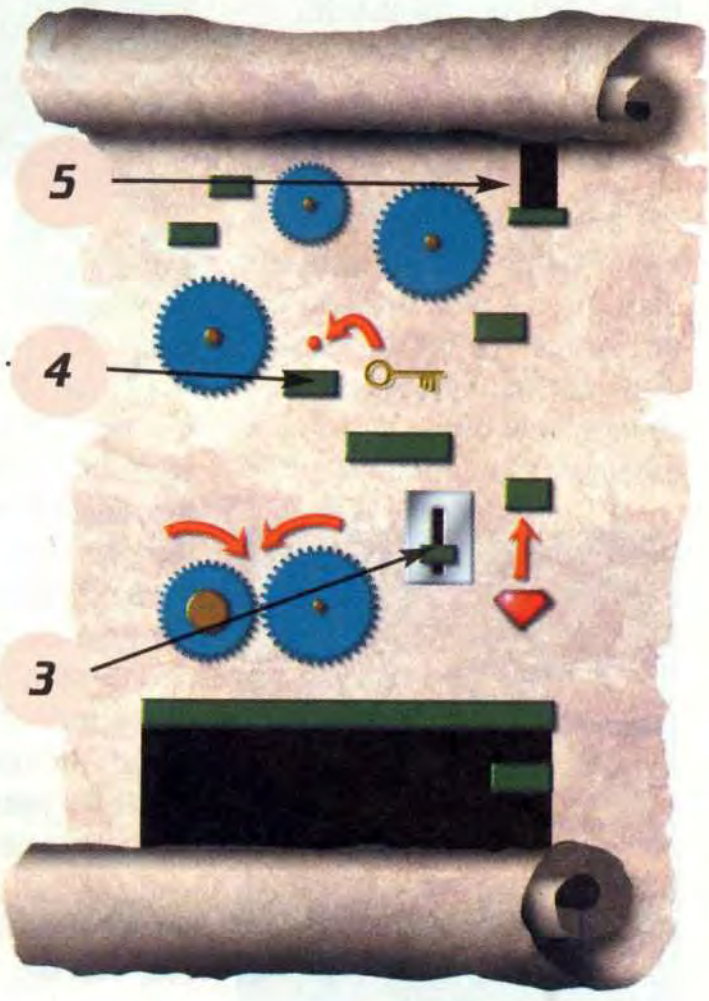
Speichert euren Spielstand im Raum der Uhren und begebt euch dann mit dem Aufzug nach oben aufs Dach. Hier oben trefft ihr auf Actrise und diesmal greift sie an, doch sie ist gar nicht mal so schwierig zu besiegen. Sie zaubert eine Kristallbarriere um sich herum in der Mitte der Arena. Dann läßt sie einige Kristallscherben aus dem Boden heraufschießen. Ihr müßt relativ nah an ihr dranbleiben und um sie herumlaufen, während ihr euer zielsuchendes Geschoß aufladet.

Ihr solltet den meisten Bodenscherben ausweichen können und euch daher darauf konzentrieren, euer Geschoß auf den schwächsten Punkt in Actrises Barriere abzufeuern, der normalerweise die kleinste Kristallscherbe ist. Sobald ihr das getan habt, solltet ihr stehenbleiben, euch drehen und ein weiteres Geschoß durch die Lücke in Actrises Barriere abfeuern. Wiederholt diese Taktik und sie sollte im Handumdrehen Geschichte sein. Ihr könnt nun wieder den Aufzug nach unten nehmen, den Spielstand sichern und den Uhrenturm betreten.

Uhrenturm: Raum 1 - Beide Spielfiguren

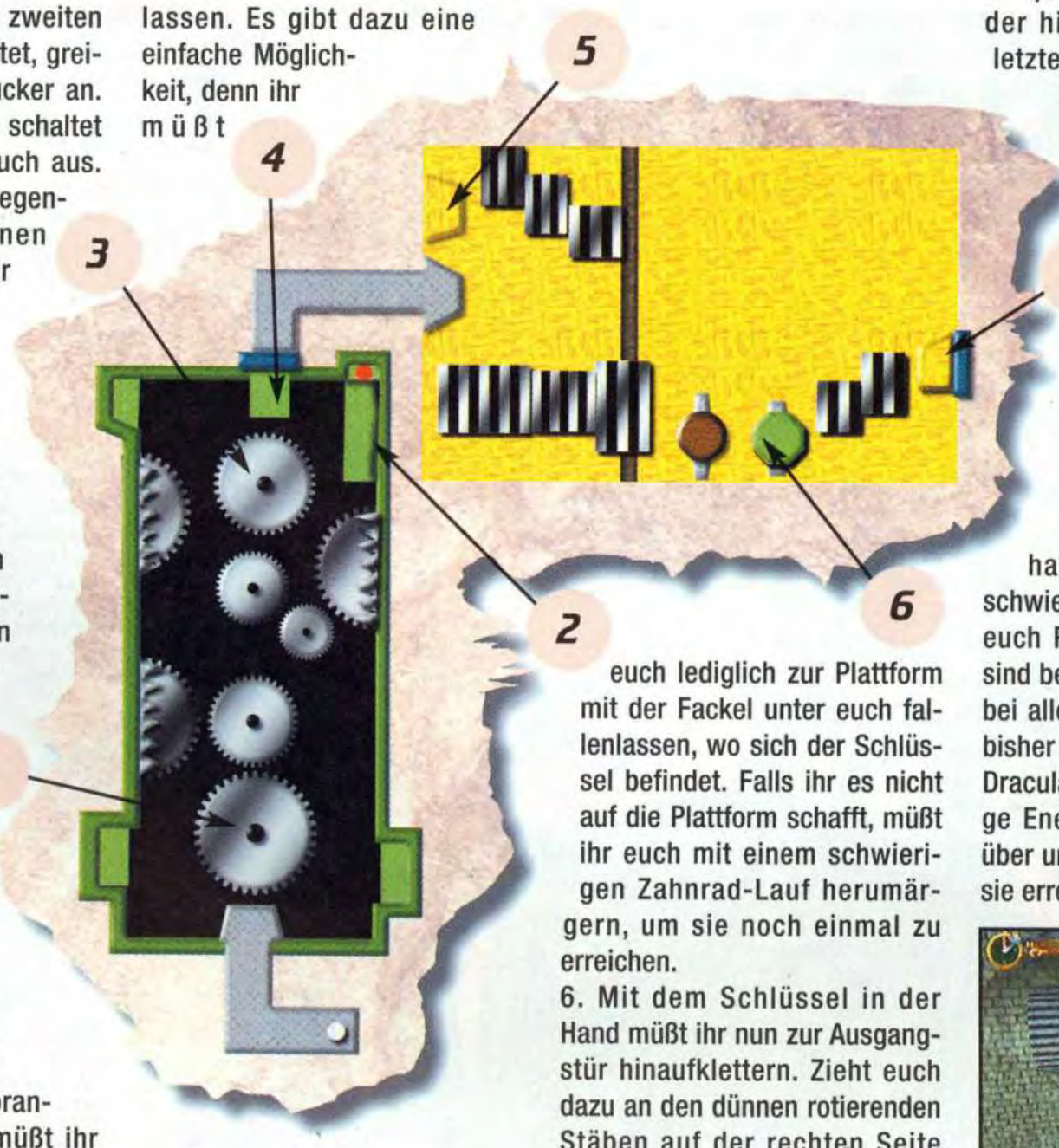


1. Klettert auf den höheren Abschnitt und zieht euch auf den grünen Block in der rechten Ecke.
2. Dadurch könnt ihr auf die Zahnräder springen. Seid vorsichtig, damit ihr nicht zwischen den ersten beiden zerdrückt werdet, da dies natürlich den sofortigen Tod nach sich zieht. Springt auf das dritte Zahnrad und geht vorsichtig über den sich drehenden Holzbalken auf die andere Seite des Raumes.
3. Paßt auf alle elektrischen Gegner auf und springt auf die nächsten paar Zahnräder, so daß ihr den Aufzug erreichen könnt.
4. Vom Aufzug aus solltet Ihr nach links hochspringen und den Uhrenturm-Schlüssel aus dem Inneren der Fackel aufsammeln. Klettert dann weiter die Zahnräder hinauf.
5. Gleich oben findet ihr eine abgeschlossene Tür. Benutzt hier den Schlüssel und verlaßt den Raum.



Räume 2 und 3

1. Sichert den Spielstand im Gang und betretet den zweiten Raum. Sobald ihr eintretet, greifen euch drei Feuerspucker an. Springt nach vorne und schaltet den einen direkt vor euch aus. Solange ihr nicht die Gegenstände in den kleinen Nischen wollt, könnt ihr die beiden anderen ignorieren.
2. Zerstört den Feuerspucker in der Nische rechts vom Ausgang und springt vorsichtig über das stachelige Zahnrad auf den kleinen Vorsprung darunter. Sammelt den Schlüssel in der Nische auf.
3. Springt und haltet euch am Zahnrad direkt vor euch fest, um euch dann hochzuziehen.
4. Benutzt den Schlüssel am Ausgang und lauft in den nächsten Raum.
5. Genau wie in den vorangegangenen Räumen müßt ihr hier einen Schlüssel aufsammeln, um diesen Level zu verlassen. Es gibt dazu eine einfache Möglichkeit, denn ihr müßt euch lediglich zur Plattform mit der Fackel unter euch fallenlassen, wo sich der Schlüssel befindet. Falls ihr es nicht auf die Plattform schafft, müßt ihr euch mit einem schwierigen Zahnrad-Lauf herumärgern, um sie noch einmal zu erreichen.
6. Mit dem Schlüssel in der Hand müßt ihr nun zur Ausgangstür hinaufklettern. Zieht euch dazu an den dünnen rotierenden Stäben auf der rechten Seite des Raumes hoch.
7. Springt auf die zwei Zahnräder hinüber und schließt die letzte Tür auf. Dahinter findet ihr euch am Fuß eines langen Treppenhauses wieder, das letztendlich zu Draculas Raum führt. Falls ihr bis zu diesem Punkt zu lange gebraucht habt, trefft ihr auf Vincent, der euch daraufhin angreift. Falls ihr über 30.000 Goldstücke für Renons Gegenstände ausgegeben habt (was eigentlich sehr schwierig zu schaffen ist), greift euch Renon an. Diese Kämpfe sind beide einfach, geht hier wie bei allen Zombies vor, denen ihr bisher begegnet seid. Direkt vor Draculas Raum finden sich einige Energie-Items in Fackeln – über unsichtbare Wege könnt ihr sie erreichen.



NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have fun, baby!

KREIIIISCH!

! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

Boss: Graf Dracula – Beide Spielfiguren

Angriffsmuster

Ihr habt es endlich bis zu Draculas Raum geschafft und müßt nun den Grafen aufwecken und seinen Sarg inspizieren. Dracula verfügt über drei Angriffe. Der erste ist eine Serie von Feuerbällen, der zweite eine doppelte Energiewelle und der dritte zieht euch an ihn heran, wobei er euch in einen Vampir zu verwandeln versucht. Er hat außerdem die lästige Angewohnheit, sich in nichts aufzulösen und an beliebigen Orten wieder aufzutauchen. Nach seiner Niederlage bringt er das Schloß zum Einstürzen und ihr müßt den ganzen Weg die Treppe hinabrennen. Unterwegs seht ihr Malus herumfliegen. Nachdem ihr unten angekommen seid, solltet ihr vorsichtig auf den Aufzug springen.

Reinhardt

Reinhardt hat es gegen den Grafen schwerer als Carrie, da er nicht über die zielsuchenden Projektile verfügt. Falls ihr genügend davon habt, solltet ihr die hier sehr effektiven Kreuze benutzen. Grundsätzlich solltet ihr in Bewegung bleiben, damit er nicht plötzlich direkt neben euch auftauchen und euch angreifen kann. Wartet, bis er auftaucht, und greift dann selbst an. Seine Feuerbälle könnt ihr mit der Peitsche ausschalten, allerdings empfiehlt sich eher ein Ausweichmanöver mit einem Angriff auf den Grafen. Bei der doppelten Energiewelle solltet ihr den ersten Ring überspringen und euch unter dem zweiten hinwegducken, bevor ihr schnell einen Treffer landen könnt. Wenn er euch heranzieht, könnt ihr dies mit dem Wurf einer Waffe stoppen oder einfach dagegen anlaufen. Es dauert ein wenig, den Grafen zu besiegen, aber irgendwann ist der Sieg euer.

Carrie

Carries zielsuchendes Projektil macht den Sieg über Dracula wesentlich einfacher als bei Reinhardt. Bleibt in Bewegung und lauft herum, während ihr euer Projektil aufladet, um es dann abzufeuern. Da es sein Ziel automatisch aufsucht, müßt ihr euch nicht mit Anhalten und Zielen beschäftigen und könnt außerdem auf Distanz bleiben, womit ihr der doppelten Energiewelle ausweicht.

Boss: Malus der junge Graf – Beide Spielfiguren

Leider war der altersschwache Blutsauger nicht der echte Graf. Wenn ihr den Aufzug zum Dach hinauf benutzt, taucht Malus auf und verwandelt sich von einem Jungen in seine wahre, erwachsene Form. Malus greift auf sehr ähnliche Art wie die vorangegangene Dracula-Inkarnation an. Er verschwindet und taucht an allen möglichen Stellen wieder auf. Wenn er in der Ecke ist, feuert er drei blaue Feuerbälle und erstartet einen Energiewellen-Angriff, wenn er in der Mitte des Daches auftaucht. Falls ihr mit jeder Spielfigur die gleiche Taktik wie zuvor benutzt, solltet ihr aber keine Probleme haben. Nach seiner Niederlage hängt der Fortgang des Spiels davon ab, wie ihr das Spiel bis dahin gespielt habt. Falls ihr mehr als sieben Stunden gebraucht habt, werdet ihr nicht das echte Ende zu sehen bekommen. Falls ihr schnell genug wart, trefft ihr auf Dracula in seiner wahren Form.

Letzter Boss: Wahre Form – Beide Spielfiguren nach weniger als sieben Spielstunden

Dies ist die ultimative Dracula-Inkarnation, eine riesige Mischung aus Echse und Käfer. Seine Angriffe sind brutal, doch nur bei einem ist das Ausweichen schwierig. Dies ist die Dreckwelle, bei der er einen Ring aus Erde losschickt, der euch zurückwirft und viel Energie kostet. Die beste Taktik zum Zerstören dieser Kreatur gilt für beide Spielfiguren – ihr müßt dazu hinter das Monster gelangen und es schlagen. Solange ihr nicht vor dem Wesen steht, kann euch nur sehr wenig passieren. Es wird etwas dauern, bis ihr diesen Kampf für euch entscheiden könnt, also haltet Abstand und wartet auf die Dreckwelle, lauft dann hinter Dracula, schlagt zu und lauft wieder davon. Carrie kann zielsuchende Geschosse aus sicherer Entfernung feuern, um den Energiebalken langsam zu verkleinern und irgendwann ist das Biest besiegt. Dracula war einmal und ihr könnt euch zurücklehnen und die Endsequenz für eure Spielfigur ansehen.

Geheimnis

Es gibt zwei geheime Kristalle für jede der Spielfiguren. Einer davon verschafft euch den Zugang zum „Hard"-Schwierigkeitsgrad, während der andere eurer Spielfigur ein brandneues Outfit verpaßt. Um sie zu aktivieren, müßt ihr das Spiel beenden, nachdem ihr sie gefunden habt, und den vorherigen Spielstand überschreiben.

Geheimnis 1
(beide Spielfiguren)
Schweigender Wald: Zugriff auf den Schwierigkeitsgrad „Hard"

Geheimnis 2
(Reinhardt)
Exekutions-Turm: neue Kleidung

Geheimnis 2 (Carrie)
Turm der Zauberei: neue Kleidung

Immer schneller

Neu

nur 3,90

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeigen auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk. Banjo-Kazooie für 90,- Sfr, Hexen für 80,- Sfr, Clay Fighter für 70,- Sfr und Lylat Wars für 70,- Sfr. Tel. 041/930/1539 CH fragt nach Christoph

Verkaufe N64 mit 4 Spielen und Rumble Pak NP 800,- DM, VP 350,- DM. Tel. 06659/4420 fragt nach Christian, ab 19 Uhr

Verk. Lylat Wars für 45,- DM, suche Expansion Pak für 35,- bis 40,- DM je nach Mindestgebot!! Tel. 03733/64616 ab 19 Uhr

Stop! Suche Turok 2, habe zu bieten Top Gear Rally, Mario 64 und F-Zero X. Tel. 05121/264594 fragt nach Fabian, alle Spiele mit Verpackung usw.

Tausche Fighters Destiny gegen NFL 99, ISS 98, Smash Brothers oder All Star Baseball 99. Tel. 0340/619193 fragt nach Carlo

Tausche A.F. Assault, Turok (dt.) gegen Turok (uk) oder tausche ISS 64 gegen Body H., Chopper A., Mario Party, Rush 2, V-Rally. Tel. 05266/8162

Verkaufe LX4 (Lenkrad + Pedale) 110,- DM, Banjo-K. 70,- DM, TGR 50,- DM, DKR 60,- DM, Cruisin` USA 60,- DM, Sub-Zero 80,- DM, XG 40,- DM, BC (o. Verp.) 60,- DM, tausche auch! Tel. 06101/6875 Daniel

Biete Turok 2, XG 2, F-Zero, 1080°, suche Star Wars R.S., FIFA 99, V-Rally, Racing Sim., Exp. Pak, S-VHS-Kabel, Rumble P. + Speicher. Tel. 05401/34489

2 Monstershooter je 90,- DM, Bio Freaks 90,- DM, Tetrisphere 70,- DM, Wave Race 55,- DM, FIFA 98 75,- DM, Zelda (?), LX4 30,- DM, 2 RPs, per NN! Tel. 03374/672613 Stefan (evtl. AB)

Verkaufe N64 + 4 Controller + 2 Rumble Pak + 1 MB Memory Card + Expansion Pak + 15 Spiele (z. B. Turok 2, 3D-Action-Spiel, F-Zero X) für 1.000,- DM. Tel. 089/3101271

Verkaufe N64 mit Expansion Pak, 2 Contr., 2 Contr. Paks, 2 Rumble Paks und 8 Top-Spiele wie Turok 2 oder Zelda für nur 700,- DM. Tel. 08671/4794 Flo

Verk. N64 + 8 Spiele (Mission: Impossible, Zelda, Forsaken etc.), 1 Memory Card + 1 Pad + Rumble Pak, NP 1.300,- DM, VB 650,- DM. Tel. 03528/441138 fragt nach Markus

Verkaufe NBA Live 99 für 80,- DM und Mario 64 für 40,- DM. Tel. 05108/1742 fragt nach Jan-Philipp

Verkaufe Turok 2 70,- DM, Mission: Impossible 70,- DM, WCW World Tour 59,- DM, zus. nur 185,- DM. Tel. 0371/5613871 Erik, ab 20 Uhr

Ich tausche Zelda oder Extreme G 2 gegen WCW/NWO Revenge, fragt nach Kevin. Tel. 089/986826 nur PAL-Versionen

Verkaufe N64 + 2 Controller + Memory und Rumble Pak + M.: I., Zelda, Frankreich 98, Forsaken, F1 WGP, NHL 98 und DKR für 500,- DM, Spiele auch einzeln. Tel. 06130/944798 Sebastian

Stop! Suche 3D-Action-Spiel, mögl. gut erhalten (inkl. Verp. + Anl.), tausche gegen Banjo-Kazooie od. Nagano 98 u. a.! Nur Wiener! Tel. 4703141 Markus

Aufgepaßt! N64 mit 4 Controllern, 2 Memory-, 1 Expansion-, 1 Rumble Pak für 400,- DM. Tel. 0177/5265023

Verk./tausche für N64: S. Valley, NBA Court., Mace, Bomberman 64, Forsaken, suche bes. M.: Impossible, R. Squadron. Tel. 0177/4983641 ab 17 Uhr

Verkaufe Frankreich 98 60,- DM, Mario 64 40,- DM, ISS 90,- DM, WCW/NWO W.T. 40,- DM, Memory Card 32 MB 70,- DM, Rumble Pak 30,- DM. Ruft an! Tel. 07853/1319 Mo., Mi., Fr. ab 15 Uhr

N64 mit viel Zubehör und 8 brandneuen Spielen (Turok 2 (uk), Zelda, Rogue Squadron, 3D-Action Spiel usw.) für nur 850,- DM VHB. Tel. 09772/459

Verkaufe GB-Emulator für N64, VB 70,- DM, suche Beetle Adventure Racing, Mario Party und eine Memory Card. Tel. 07563/1714

Verkaufe N64 + 30 Top Spiele + Exp.-Pak + 2 Controller + 1 Con. Pak + Universaladapter, alles mit Verpackung, NP 5.000,- Fr., VP. 1.500,- Fr. o. 1.600,- DM. Tel. 071/6481983

Tausche/verk. SM 64, ISS 64 je 50,- DM, Forsaken, Turok 1 (uk), XG 2 je 60,- DM, Zelda 64, Star Wars 2 je 80,- DM, suche Vigilante 8, TG O., 3D-Shooter. Tel. 0343/2421546

SUCHE NINTENDO 64

Suche Zelda, Rogue Squadron und Mario Party bis je 40,- DM oder tausche gegen Lamborghini oder Turok 1. Tel. 0821/814077

Suche Prügler, habe Ego-Sh. 64 + 20,- Fr. od. T2 + Spieleb., suche auch TGO, Bar: Remy Guillaume, Bleicherweg 7, 4102 Binningen, CH. PS: T2 engl.

Suche N64, Preis nach Vereinbarung. Tel. 03437/914448 fragt nach Christoph

Suche bis je 50,- DM N64-Spiele: NBA Live, Bust-A-Move, Blast Corps, Mario Kart u. Mission: Impossible. Tel. 06004/3069 Julian

Suche Turok 2 für einen billigen Preis, ich tausche auch gegen SotE, DKR, ISS 64 und Mario Kart. Tel. 02152/6116 o. 7570 fragt nach Pascal

Kaufe Nintendo-64-Spiele bis 60,- DM, Angebote an: Alexander Sarther, Niederwaldstr. 1, 65385 Assmannshausen oder E-Mail +49171323749@e-d1-sms.de

Suche für N64 günstig Turok 1 + 2 PAL, engl. uncut, wenn möglich mit Verpackung, schreibt an Thomas Schierz, Mönchsgasse 5, 02625 Bautzen

Suche gut erhaltenes Nintendo 64, Preis bis 150,- DM, suche zwei Spiele ab 35,- DM. Tel. 030/65474422

Suche für Nintendo 64 3D-Action-Spiel bis 100,- DM, fragt nach Arkadi. Tel./Fax: 06032/85886

Verkaufe Turok 2 75,- DM und WWF Super Wrestle Mania (SNES) 30,- DM, suche WCW/NWO World Tour. Tel. 09097/1451

Hi! Ich verkaufe 2x Nintendo-64-Player (grau), ruft an unter Tel. 05207/5758 fragt nach Nico! Je Player 35,- DM

Turok 2, Forsaken, WWF, Space Station, DKR, F1 WGP zu je 50,- DM oder tausche gegen Beetle Racing, WipEout, XG2, Shooter, Revenge. Tel. 04141/68225

Verk. M. Impossible, Holy Magic Century, F1 WGP, 2 3D-Shooter + 1 Kampfspiel für je 50,- DM, Tel. 07643/5839

Verkaufe Wave Race für 60,- DM, Super Mario für 45,- DM, Turok für 80,- DM, Blast Corps für 65,- DM, Yoshi's Story für 40,- DM, auch auf VHB + tausche auch. Tel 07643/930760 fragt nach Christopher

Verk. Star Wars R.S. und SotE für 85,- DM und 60,- DM, Turok 1 für 50,- DM und ein Pad für 40,- DM. Tel. 0395/4690968 Ralf

Tausche o. verkaufe Yoshi's Story, MRC, SotE, Wave Race, Banjo-Kazooie, Aerofighters, ISS, Turok, Mario 64. Tel. 06158/985015 fragt nach Pascal

Verk. Turok 2 (uk), VHB 80,- Fr., und 3D-Action-Spiel, VHB 60,- Fr., beide in Top-Zustand, mit Orig.-Verpackung u. -Anl., Vers. Dettwiler, Thomas, Fluhmatt 1, 4207 Bretzwil-CH

Verk. N64 + 2 Controller + Rumble Pak + 5 Spiele (3D-Action-Spiel, Mario, DKR, NBA Hangtime, Turok 2) für nur 600,- DM. Tel. 04156/7503

Echt cool! Verk. günstig Forsaken, 3D-Action-Spiel und Extreme G, alles in gutem Zustand, ruft doch mal an. Tel. 03643/849616 Preis nach VB

Verkaufe für N64 Forsaken zum Preis von 80,- DM + Nachn. Porto übernehme ich! Tel. 07161/81785 Felix

Verk. N64 + 2 Controller incl. Spiel, Turok 1, Frankreich 98, F1 Pole Position, F1 Grand Prix + Controller Pak, mit Originalverpackung, 200,- DM. Tel. 05130/6807

Verk. N64-Spiele Star Wars 2 100,- DM, ISS 98 65,- DM, Dark Rift 70,- DM, Forsaken 90,- DM, Diddy Kong Racing 60,- DM + Versandkosten Tel. 0345/8062827 Kleye

ISS 64, Super Mario 64 für 100,- DM, NFL Quarterback Club 99 mit Spielebox für 90,- DM, alles mit Anleitung und Verp. Alexander Naumann, Kornbergstr. 7, 95185 Niederlamitz

VERKAUFE NINTENDO 64

Verk. N64 mit Turok 2 (engl.), Egoshooter, Zelda, Star Wars R.S., LX4 Trem. Pak, Expansion Pak, alles gut erhalten, 380,- DM. Tel. 0911/208508 Halil, Mo-Sa

Verkaufe N64 mit 10 Spielen, z. B. Turok 2 für 100,- DM und viele mehr, alles zusammen 165,- DM, Tel: 05692/995683 fragt nach Chris

N64 m. Zubeh., GB Pocket m. Zubeh., original verp., Preis n. VB, nach 15.30 Uhr. Tel. 03372/405639, Triftstr. 22a, 14913 Jüterbog

Verk. Yoshi's Story 30,- DM und Bomberman 64 35,- DM, Pilotwings 64 40,- DM. Tel. 07821/7076 Michael

Verkaufe gut erhaltenes Mischief Makers für 60,- DM, ruft bitte unter folgender Tel. an: 07681/24020 15-21 Uhr, fragt nach Peter!

Star Wars Rogue Squadron us. 70,- DM, Quest 64 us. (Holy Magic Century) 55,- DM, alles incl. P+V (Nachnahme). Tel. 0611/601691 ab 17 Uhr, Alex!

Verkaufe diverse Nintendo-64-Spiele, alles PAL-Spiele zwischen 50,- und 60,- DM, Titel bitte erfragen unter Tel. 06128/72912 bitte ab 19 Uhr

Stop! Verkaufe FIFA 98 für 50,- DM od. tausche geg. 1080°, Turok 2 für 75,- DM, ISS 64 o. Anl. + Verp. für 30,- DM, France 98 für 55,- DM. Tel. 05381/1765 ab 14 Uhr

Verk. Banjo m. Spieleberater 60,- DM, Mario m. Spieleberater 50,- DM, B. C. 40,- DM, ISS 50,- DM, zusammen 180,- DM, tausche 2:1, suche WCW Revenge, South. Tel. 05723/913400

Formel 1, Mario Kart, Wave Race, jedes Spiel 55,- DM. Tel. 07454/1267 Matthias Knispel

Verkaufe N64 mit Zelda 64 und San Francisco Rush und zwei Memory Cards für 200,- SFr. Käufer sollte sich in der Schweiz befinden. Tel. 033/3455249

Verk./tausche Extreme G 50,- DM, Reckin' Balls 60,- DM, Wave Race 50,- DM, Mario Party 80,- DM, Silicon Valley 60,- DM, suche Glover, WipEout 64. Tel. 02551/5756

Verkaufe Mario 64 (+ Anl. u. Verp.) oder Lylat Wars (+ Anl. u. Verp.) für je 50,- DM oder tausche gegen WCW/NWO Revenge. Tel. 04956/3432

N64 mit Rumble Pak, Contr., Turok 2, XG 2, F-Zero X, 1080°, alles mit Verpackung + Anleitung, Top-Zustand, VB 450,- DM, NP 700,- DM. Tel. 05401/34489

Ich verkaufe Mario 64, Lylat Wars, Mischief Makers und Bomberman 64 (jeweils mit Verp. u. Anl.) für jeweils 45,- DM. Tel. 06623/2276 Christoph

Verkaufe Mario Party 60,- DM, verkaufe 3D-Action-Spiel 70,- DM, Matthew Graf, Sack 425, 8607 Aathal

Verk. XG, ISS 98, Mission: Imp., WWF Warzone, F1 World Grand Prix, Top Gear Rally, PW 64, 4seitige Memory Card 25,- bis 70,- DM. Tel. 05331/27695

Zelda 70,- DM, Turok 2 70,- DM, Lylat W. m. R. 60,- DM, Fighters D. 55,- DM, Forsaken 55,- DM, ISS 64 35,- DM. Tel. 039033/6037 fragt nach Torlaf

Verkaufe Spiele für N64, Zelda, Star Wars R.S. zu je 80,- DM, suche DKR. Tel. 040/6723324 fragt nach Kasi

Hi, verkaufe ISS 64 für 30,- DM und DKR für 25,- DM, also ruft an! Tel. 05221/73142 fragt nach Bastian

Verkaufe N64 mit 2 Controller und 3 Spiele, Mario Kart, Snowboard Kids, F1 World GP für ca. 330,- DM. Tel. 06028/4492 Simon

Verkaufe N64 mit 8 Spielen, 2 Controller, 1 Controller Pak und 1 Rumble Pak für 500,- DM. Tel. 030/8176193 fragt nach Nino

Turok 2 und Zelda jeweils für 65,- DM, ruft an unter Tel. 0931/82780, fragt nach Tobias

N64 200,- DM mit Mario 64, Turok 2: 75,- DM, Forsaken: 65,- DM, Mission Imp.: 75,- DM, Blast Corps jp. mit Adapter: 100,- DM, Silicon Valley: 70,- DM, 2 Controller je 40,- DM. Tel. 035208/4269

Verk. Bio Freaks, Holy Magic Century, Top Gear Rally, Mission: Impossible, Hexen. Preis nach Verhandlung, mit Anl. u. Verp. Tel. 02053/80333 Bastian

Verkaufe M.: Impossible 60,- DM und Frankreich 98 60,- DM, tausche auch gegen Beetle Adv. Racing, F-Zero X 75,- DM. Tel. 07068/951080

Verkaufe Zelda + Spieleberater für VB 100,- DM, Lylat Wars und Pilotwings für 50,- DM, tausche auch Pilotwings und Lylat Wars gegen Shooter. Tel. 05453/8732

Verkaufe N64 + 3 Controller + 1 Rumble Pak + 3 Memory Cards + 7 Spiele: Mission: Imp., Frank. 98 etc. verkaufe auch einzeln. Tel. 0651/42607 Trier, Till

Verkaufe N64 mit 1 Controller, Expansion Pak, Controller Pak und 7 Spielen (z. B. Turok 2, FIFA 98, Zelda, Banjo-Kazooie, Forsaken) für 499,- DM. Tel. 089/3103677

Verkaufe Clayfighter und Duck Tales (GB). Tel. 02352/31700 Lars, ab 19 Uhr. Mad-Catz-Lenkrad N64. Tel. 02352/31245 Simon, ab 19 Uhr

Verk. N64 + 1 Controller + Glover + Banjo-Kazooie + Super Mario 64 + N-Zone-Hefte für 350,- DM. Tel. 030/452623 Marianne Daeblitz, Dublinerstr. 7, 13349 Berlin

Verk. Nintendo 64 mit Airbrush, es gibt nur eine, meldet euch unter Tel. 0171/1782138 ab 13 Uhr

Verkaufe N64 mit 5 Spielen: F1 Pole P., Extreme G, S. Mario W., Star Wars, Holy Magic C., (Spiele auch einzeln). Tel. 035243/30621 Christian Köhler

Verkaufe englische PAL-Version von Turok 2 für 75,- DM (NP: 110,- DM). Tel. 06203/63606

Verkaufe N64 + 2 Pads + Memory Card + Rumble Pak + 9 Spiele (u. a. 3D-Action-Spiel, Turok 2, Zelda, Forsaken) für 700,- DM. Tel. 02131/560045 Wilfried

Verk. 29 N64-Spiele (z. B. Turok 2, Zelda, NHL 99, Star Wars R. S.) und sehr viel Zubehör, Preise nach Vereinbarung. Tel. 02338/3211 Jens

Verk. relativ neuen N64 mit 2 Contr. und 4 Superspiele: Zelda, WCW Rev., Miss: Imp. usw. für sensationelle 388,- DM, supergünstig! Tel. 08141/18508

Verk. N64 + 2 Contr. + 6 Spiele (Yoshi, Snowb. K., Banjo-Kaz., Mario Kart, NBA, Cruis'n USA) + N64 -Video + N-Zone-Ausgaben für 500,- DM. Tel. 06201/71573 Julia. PS: alles mit Verpackung

Hey! Ich verkaufe Super Mario 64 und eine Memory Card für 55,- DM oder ich tausche gegen 1080° oder gegen Wetrix oder gegen Turok 2. Tel. 07231/63483 fragt nach Patrick

Verkaufe Turok 2 (deutsche Version) für 70,- DM. Tel. 02373/680494 Christoph

Verkaufe Turok 1 + F-Zero X, tausche auch 2:1 gegen Turok 2. Tel. 0641/83147 nach Dennis fragen. T2 bitte in engl. PAL uncut

Achtung! Verkaufe neuen N64 mit Expansion Pak, 1 Meg. Speicher, Antennenkabel, Mario 64 und Turok 2 für nur 250,- DM, ruft an unter Tel. 04503/86584

Verkaufe F1 World Grand Prix, Banjo-Kazooie, Top Gear Rally, Mario Kart, Wave Race je 50,- DM, Zelda, Turok 2 engl. V. je 75,- DM. Tel. 07835/8818 Andreas

Verkaufe Super Mario 64 für 25,- DM oder tausche F-Zero X und Mario 64 gegen WCW/NWO. Jan Pientka, Sormstr. 15, 29664 Walsrode

FIFA 99 79,- DM, Mario Kart 35,- DM, 3D-Action-Spiel 70,- DM. Matthew Graf, Sack 925, 8607 Aathal

F1 PP, Nagano je 40,- DM, Banjo-Kazooie 60,- DM, DKR 50,- DM, S. Mario u. Yoshi je 35,- DM (tausche auch). Tel. 0421/801206 (Bremen) fragt nach Marc

Verkaufe Mario 30,- DM, XG 40,- DM, DKR, F1 Pole Pos., FIFA 98 je 45,- DM, Mission: Imposs., Goemon, Banjo-Kazooie je 50,- DM, Fors. 55,- DM, Zelda 65,- DM. Tel. CH-065/2823076 Ilyas

Verk. Zelda 95,- DM, Turok 2 (engl.) 75,- DM, F-Zero 70,- DM, Lylat Wars 45,- DM, 1080° 65,- DM, Revenge 90,- DM, Prügelspiele, Gamebuster. Tel. 09178/1080 Bernd

Verk. Star Wars R. S. 85,- DM, Star Wars SotE 55,- DM, Turok 1 65,- DM, Mario Kart 55,- DM, Clayfighter 45,- DM. Tel. 0395/4690968 Ralf, und ein Pad 40,- DM

Verkaufe V-Rally für 65,- DM, mit Anleitung und Verpackung (neuwertig), ruft an! Tel. 08433/8260 fragt nach Franz Schnell

Verkaufe 9 N64-Spiele ab 50,- DM, z. B. Forsaken, SotE, Glover, Starshot, Iggy's, Penny Racers, Bomber Man 64. Tel. 0731/9501967 (Ulm)

US-N64 + 3 Controller, 2 Rumble Paks, 2 Speicherkarten, SVHS-Kabel, 14 Spiele (us) komplett oder einzeln. Tel. 0531/798299 ab 18 Uhr

NFL Quarterback Club 99 mit Mario 64 u. ISS 64, auch einzeln zu verkaufen, mit Spielebox und Cheats, alles mit Verp. u. Anl. Tel. 09285/5387

Verk. f. N64 Zelda, Rampage World Tour, Mission: Impossible 50,- DM/Stück, Holy Magic Century, WCW NWO Revenge je 60,- DM, m. Verp. + Anl. + Versand. Tel. 0340/88322773 Martin

Verk. DKR, Bomberman 64, FIFA 98 (je 50,- DM), XG, Cruis'n World + USA (je 40,- DM) Gex 64 80,- DM, tausche z. T. g. Bar + V-Rally. Tel. 05253/6480 Thomas

VK M. Party, Turok 2, SSSV, Iggy, Glover, Yoshi, Body H., NBA C., ISS 64, Tetrisph., CG, Mischief, 35,- bis 85,- DM, Rumble, Cont. P., GB grün, S-Pad 64+, 20,- bis 40,- DM. Tel. 04821/86470

Verkaufe N64 inkl. Zelda, F-Zero, 2 Controller, 2 Memory Cards und Rumble Pak zus. 350,- DM, Spiele auch einzeln. Tel. 06621/70556

Verkaufe Turok + große Memory Card für 70,- DM und SotE für 60,- DM (beide komplett), tausche auch. Tel. 02689/7638 ruft an!

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Zelda 64 gegen WCW/NWO Revenge. Tel. 06653/200 nach 17 Uhr 06653/919082, Altes Schloss 3, 36151 Langenschwarz, Jörn Walter Parnitzke

Habe F1 WGP, NFL QBC 99, Forsaken, NHL 98, Courtside, Baseball, suche Zelda, FIFA 99, Madden 99, Rogue Squadron, NHL 99, Banjo u. a., evtl. Verkauf. Tel. 09724/1274

Tausche: Wave Race + Mario Kart + Mario + Lylat Wars gegen Mission: Impossible + Turok 2 + Zelda, bitte melden unter Tel. 09972/4164

Tausche Turok 2 gegen WCW/NWO Revenge oder FIFA 99. Tel. 0511/573591 fragt nach Daniel, ab 17 Uhr

Ich tausche Turok 1, WWF Warzone, Top Gear Rally, SotE, Wave Race 64, Lylat Wars, alles Top-Zustand, Tausch gegen Prügelspiel, das eine gegen drei deiner Wahl. Tel. 03431/703706

Tausche F-Zero X oder Mario 64 gegen Banjo-Kazooie oder Mario Party. Tel. 02272/901896 fragt nach Thomas

Tausche Pilot Wings 64 gegen Diddy Kong Racing. Hauptstr. 35, 26892 Dörpen. Tel. 04963/8086 ruft zwischen 11 und 18 Uhr an

Suche dringend WCW/NWO Revenge, tausche gegen Forsaken oder Holy Magic Century, suche außerdem FIFA 99. Tel. 05361/772150 fragt nach Sascha

Ich tausche meinen N64 mit 2 Controllern, 4 Spielen und Rumble Pak gegen PlayStation m. 2 Contr., 4 Spielen und Memory Card. Tel. 07427/6177 Robin

Tausche FIFA 98, Kampfspiel oder 3D-Action-Spiel, suche andere Spiele, egal welche, verkaufe auch die angebotenen Spiele unter 50,- DM. Tel. 04921/65224 bis dann, Sascha

Verkaufe Turok 2 D. V. 60,- DM oder tausche gegen F-Zero X, Rogue Squadron oder Yoshi's Story. Tel. 06222/72757

Tausche Glover gegen Mario Party oder Road Rash. Tel. 0841/72090 fragt nach Manuel, verkaufe auch für 50,- DM

Tausche Turok 2 (deu) gegen Lylat Wars oder Nascar 99 + 10,- DM für Nascar. Tel. 0911/537618 fragt nach Eugen

Tausche F1 Pole Position gegen Goemon 2 oder Mario Party. Tel. 07232/81813

Tausche N64-Spiele: Mission: Impossible, Zelda, Mario 64/Kart, F1 WGP gegen Crusin' World, V-Rally, WCW Revenge, NFL Quarterback 98/99, Scars. Tel. 02572/84493

Tausche NHL 99, 1080° oder Mario 64 gegen WCW/NWO Revenge, WWF Warzone oder South Park. Tel. 0761/4002552

Tausche Zelda, Turok 2, Banjo-Kazooie, Pilot Wings + Mischief Makers, suche Castlevania, Star Wars R. S., Mystical Ninja, Ego-Shooter, Mission Imp. Ronald Schieche, Taunaustr. 44, 35578 Wetzlar

Tausche Shadows of the Empire, Mario, Mario K., Holy M. C., Silicon V., Glover o. Banjo gegen Extreme G 1 o. 2, Rogue S., DKR, Zelda 64, SotE o. Pod Racer. Tel. 0471/73321

Tausche Mission: Impossible + Lamborghini gegen Turok 2 oder Top Gear Overdrive. Tel. CH-041/7902813 verlangt Andre

Tausche Zelda gegen Rogue, TGR, Crusin' World gegen Body Harvest und Courtside gegen Turok 1 (uk), V3-Lenkrad + MRC gegen WCW Revenge, suche F1 G. Tel. 004365/4256212 Alex

Tausche/verkaufe ca. 20 N64-Games, z. B. Star Wars R. S., Turok 2, Zelda, Body Harvest, Silicon Valley u.v.m., auch 4 Shooter, ruft an! Tel. 0171/1815399

Tausche Wave Race, Chameleon Twist, Int. Sup. Soc. 64 oder Mario Kart gegen Wrestling (am liebst. WCW/NWO Revenge). Tel. 0341/6880853 fragt nach Joshy

Tausche DKR + Mario 64 gegen Zelda 64. Tel. 035025/50561 fragt nach Stefan

Tausche Lylat Wars gegen Star Wars Rogue Squadron, meine Telefonnummer: 03731/34652

Tausche Tetrisphere gegen Virtual Pool. Tel. 0791/48069 ruft an!

Tausche Nascar 99 gegen FIFA 99, verkaufe auch Game-Boy- oder Super-Nintendo-Spiele. Tel. 0871/79490 Landkreis Landshut

Tausche N64 mit 6 Spielen, Mario Kart, F1 WGP, Turok 2 u. a. gegen gleichwertige PlayStation, wenn möglich mit Chip. Tel. 02603/14150 ab 15 Uhr, Jochen

Tausche Extreme G2 (+ Rumble Pak nur bei FIFA 99), WWF Warzone und Body Harvest gegen FIFA 99, Rogue Squadron, WipEout, 3D-Action-Spiel. Tel. 07329/1236

Verkaufe FIFA 98 + FIFA 64 + Nagano + Bomberman Hero + Zelda nach VB oder tausche gegen Vigilante 8. Tel. 05361/35735

Nascar 99, Goemon 1, SotE, T. G. Rally, Wave Race gegen Rogue S., FIFA 99 oder Mission: Impossible. Tel. 09446/7372 fragt nach Alex, AB 13.15 Uhr

Tausche DKR, Yoshi's Story, ISS 98, F1 PP, Automobili L., Lylat Wars gegen FIFA 99, Virtual Pool, F1 WGP, Vigilante 8, F-Zero X, Penny R. Tel. 02166/34777

Habe Zelda, würde gegen Mario Party tauschen, wer will? Tel. 089/81273694, 80999 München

Tausche DKR gegen V-Rally o. WipEout o. F1 World Grand Prix o. 1080° Snowboarding o. Extreme G2 mit Verpackung. Tel. 08232/730819 ab 17 Uhr

Wer tauscht V-Rally 99 o. FIFA 99 gegen DKR o. Frankreich 98, ruft an! Tel. 04442/5304 kein Kauf! Ab 15 Uhr

Tausche Banjo-Kazooie, Wave Race, ISS 64 gegen F-Zero X, Airboarder 64. Tel. 0761/8098411 fragt nach Chrissi

Tausche Body Harvest, Glover, Turok 2, SSSV, Iggy, Yoshi's Story, usw. gegen Buck Bumble, NHL 99, WipEout 64, (auch 2 alte g. 1). Tel. 04821/86470

3D-Action-Spiel mit allen Cheats (gespeichert) gegen Star Wars R. S. Tel. 0209/492549 Gelsenkirchen, fragt nach Andreas!

Suche T.G.O. oder Vigilante 8, habe zu bieten: Blast Corps, 1080° Snowboarding oder Wave Race. Tel. 0777/873 fragt nach Denny oder Marco

SUPER NINTENDO

Mario Kart, Mario 1 u. 2, Zelda, Streetf., F-Zero usw. o. Verp. je 40,- DM, ISSD, NBA 98, vollst. je 35,- DM. Tel. 04951/912955 Hendrik

Suche Secret-of-Mana-Spieleberater! Zahle 10,- bis 20,- DM, es ist sehr dringend! Tel. 0991/6125 suche auch Lufia mit Spieleberater u. Verp. für 35,- DM

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche SNES-Spiele Breath of Fire 1, Ogre Battle und Final Fantasy 3, suche außerdem Adapter für ausländische Spiele. Tel. 07231/74196

Suche dringend Secret of Mana 2 und Lufia 2, "zahle gut". Tel. 02737/93764 fragt nach Dennis

VERKAUFE SUPER NINTENDO

8 Spiele für 120,- DM zu verkaufen. Tel. 02041/687556

Verk. ein SNES mit 10 Spielen und S. GB, 2 Controller, 1 Maus mit Mauspad für 350,- DM. Tel. 030/3315411 ab 15 Uhr bis 18 Uhr

Verkaufe: Super Nintendo mit 7 Spielen, Sega Mega Drive mit 7 Sp., Sega Game Gear mit 6 Sp., 2 x Game Boy Pocket (blau, grün). Tel. 07142/63756

SNES + 6 Spiele + 2 Pads + Codes, Preis 200,- DM, Tel. 06056/8834 fragt nach Martin oder Matthias

Verkaufe SNES + 5 Spiele (Zelda, Terranigma, Secret of Evermore...) + 2 Controller für 270,- DM. Tel. 03362/26806

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, 2 Contr., 1 Super Game Boy! Preis nach Vereinb. Tel. 03591/302041 Dominic Scholze

SNES + 5 Spiele + 2 Controller + Super Game Boy + Action Replay 2 + 2 Hefte, total für 250,- DM. Tel. 030/4526232, M. Daeblitz, Dublinerstr. 7, 13349 Berlin

Verk. SNES mit 15 Spielen Super Game Boy + 2 Controllern für 500,- DM. Tel./Fax: 07248/1897 fragt nach Mike

Verkaufe SNES-Spiele (DKC-2, DKC-1, Terranigma, Secret of Mana, Tiny Toon) je 50,- bis 75,- DM, ruft an unter Tel. 09431/960784 fragt nach Fabian

GAME BOY

Suche „The Chess Master" für den Game Boy. Tel. 03731/212360

SUCHE GAME BOY

Nur Color: Wario Land 2, Schlümpfe 3, NFL Blitz, Zelda, Pitfall, Men in Black, V-Rally, Harvest Moon, Bomberman + Oddworld. Tel. 030/4128173

Spieleberater Links Awaking (Zelda) Dringend!! Tel. 02204/53168 Frederick

Suche viele, gute Game-Boy-Spiele: u. a. Mystic Quest, Schlümpfe im Alptraumland, Motocross, Donkey 3 u.v.m., Tel. 086621/2773 Verena

VERKAUFE GAME BOY

Verk. Game-Boy-Spiele: Fortress of Fear, Kid Dracula, Spider Man, Spider Man 1, X-Men für je 20,- DM. Tel. 02137/8700 Mo-Fr 17-21 Uhr

Verkaufe Game Boy mit Tetris, Dschungelbuch, Parodius, Turtles und mit Tragetasche, Preis nach Vereinbarung. Tel. 09406/1574

Verkaufe Game Boy 50,- DM und Alfred Chicken für 30,- DM, zusammen für 70,- DM. Tel. 02373/680494 Christoph

CLUBS

Club VC sucht Mitglieder! Infos bei Marius Grathwohl, Tel. 0171/4711211, Fax: 07307/33596 oder E-Mail: dms.grathwohl@t-online.de

SONSTIGES

Suche N64 mit V-Rally oder ohne, Spiele, tausche aktuelle PSX-Spiele. Tel. 036074/31456 Stefan ab 16 Uhr

SUCHE SONSTIGES

Suche alles über Zelda 64, vom Club-Nintendo-Sondercomic bis zu alten N-Zone-Ausgaben, schreibt an P. Trieba, Steigerweg 5, 45739 Oer-Erkenschwick

Suche N-Zone-Ausgaben 10/98, 11/98, 12/98 in gutem Zustand! Tel. 09406/1574 fragt nach Benjamin

Sammler sucht dringendst N-Zone 5 (10/97) + 6 (11/97)! Tel. 030/4128173 oder 0172/3045765

Suche GBC-Spiele (Rugrats, NBA Jam 99, Rats, Loony Tunes, MIB, V-Rally, Monopoly, Rampage, Frogger), zahle 15,- DM pro Spiel. Tel. 02747/7320

Suche N64 + Expansion Pak oder ohne, evtl. mit Spielen, zahle gut! Ein Freund von mir hat noch ca. 20 N64-Spiele zu verkaufen. Tel. 0171/1815399

Suche Amiga-CD 32 mit dem Spiel Pirates! Gold. Tausche Shadows of the Empire gegen Forsaken, Mario, Bio Freaks, Lylat Wars. Tel. 08773/910413

Suche Neogeo, 3DO, Atari Jaguar, N64-Zubehör und Turbo Duo, alles bitte nicht zu teuer! Tel. 08725/1732 Christoph

Suche Sailor Moon, Nintendo-64-Fans, die Lust auf eine Brieffreundschaft haben. Wer will? Suki Koch, Ledenstr. 102, 72764 Reutlingen. Tel. 07121/372714

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe Super-Mario-64-Spiel und Superstar-Soccer-64-Spiel für je 25,- DM. Tel. 07152/6433

Verk. PSX für 450,- DM mit 5 Spielen, Tomb Raider 1 u. 2, R. E. 2, Ridge Racer 4, Kampfspiel, PSX-Tasche mit 2 M. C. u. 2 Pads, 1 Pad-Verlängerung 2 Meter. Tel. 07971/22276 ab 14 Uhr

Verk. N64 mit 4 Playern, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak und 15 Spielen, z. B. Zelda oder 1080° wie ISS 64, mit 12 N-Zones 1.500,- DM. Tel. 06438/4136 fragt nach Fabian

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Ihr wollt die Jungs des All-Star Baseball 99 als dünne Gestalten, kommt vielleicht bei Glover nicht weiter oder zockt euch schon die Finger an Vigilante 8 wund? Dann seid ihr hier völlig richtig, denn N-Zone-Leser helfen euch in dieser Rubrik weiter, das ersehnte Ende eines Spiels amüsanter oder schneller zu erreichen.

Werner Spachmüller

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmueller@computec.de**

All Star Baseball 99 (D)

Gebt alle Codes im eigens dafür vorgesehenen „Enter Cheats"-Menü ein:

Papierdünne Spieler	PRPPAPLYR
Dicke und dünne Spieler	ABBTNCSTLO
Große Köpfe, Hände und Füße	GOTHELIUM
Qualmender Baseball	GRTBLSFDST
Riesiger Baseball	BBNSTRDS
Alien-Stadion	ATEMYBUIK

Stefan Goünig

Glover (D)

Geht in einen Level und pausiert das Spiel. Diese Cheats mit den C-Knöpfen eingeben und loslegen.

Portale öffnen:
Oben, Rechts, Rechts, Unten, Links, Unten, Oben, Rechts
Unendlich Energie:
Rechts, Rechts, Unten, Rechts, Rechts, Rechts, Oben, Links
Powerball:
Oben, Unten, Oben, Unten, Oben, Unten, Links, Oben
Niedrige Schwerkraft:
Links, Links, Oben, Links, Rechts, Oben, Oben, Oben
Fischauge:
Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts
Speed-Up:
Links, Links, Rechts, Oben, Rechts, Links, Unten, Unten

Vincent Fischer, Christian Pohl

Vigilante 8 (D)

Als Paßwort im Paßwortmenü eingeben und starten:

Die Fahrer

Convoi	M71LRY5W2MCLCJ
Molo	HRBT76AD11TY5P
Dave	C45HNW4TBRD647
Sid Burn	4G7KX6XC7GG72V

Die Levels

Sandgrube	W3LXQ@RVNT7V95
Geheimer Stützpunkt	MD1LRMGWHY616J
Super Dreamland 64	JTBT7CFD1LRMGW

Dominik Oeltze

Micro Machines 64 Turbo (D)

Im Pausenmodus können folgende Cheats aktiviert werden:

Andere Perspektive:
Links, Rechts, C-Links, C-Rechts, Links, Rechts, C-Links, C-Rechts
Riesensprünge:
C-Links, Rechts, Rechts, Unten, Oben, Unten, Links, Unten, Unten
Full Speed:
C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Links, C-Oben, C-Unten, C-Unten, C-Unten, C-Unten
Gener werden langsamer:
C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten, C-Rechts, C-Oben, C-Links, C-Unten
Debug-Modus:
C-Links, Oben, Unten, Unten, C-Links, C-Rechts, C-Rechts, C-Oben, C-Unten

Wenn Ihr den Debug-Mode aktiviert habt, könnt Ihr folgende Cheats eingeben:

Rennen gewinnen	Z-Taste + C-Unten
Kamera-Ansicht wechseln	Z gedrückt halten + Oben, Unten, Links, Rechts
Kamera zoomen	Z gedrückt halten + R-Taste

Stefan Klos

Herzlichen Dank! Andre Amberge - Dennis Banner - Niels Becker - Joseph Bolz - Dennis Brändle - David Brandt - Francesco Bruno - Tobias Clausdorff - Paul Drost - Martin Ehrensperger - Alexander Engelbrecht - Rene Erf - Stefan Fendl - Martin Filipczyk - Frank Fülber - Fernando Gandara - Michael Gayger - Thomas Genheimer - Marius Grathwohl - Markus Gulmann - Andreas Günzing - R. Hein - Alexander Heinrichs - Björn Henning - Alexander Herberich - Sandra Hirsekorn - Michail Huber - Marcel Hüttermann - Peter Jüstel - Stefan Kißling - Frank Koblitz - Florian Köhler - Patrick Köhler - Marcus Konietzko - Mitja Kononenko - Matthias Koterski - Christoph Kraft - Mandy Krebs - Florian Kristmann - Sven Langner - Sebastian Liebig - Herbert Luczkowski - Sebastian Lux - Simon Melezki - Timm Metternich - Till Mischko - Christian Montkey - Alexander Müller - Daniel Neubert - Markus Nowotny - Dietrich von Oppeln - Andre Passan - Dennis Pennese - Dennis Pflug - Matthias Piechocki - Vitali Quiering - Philipp Reisinger - Tim Reuter - Felix Revers - Sebastian Ried - Elmar Rugevics - Katja Schirmer - Heiko Schleifer - Dennis Schößler - Ralf Schulz - Linus Schumacher - Ursula Schwingenheuer - Timo Seßler - Armando Soriano Garibo - Martin Spitzenberg - Christoph Standtke - Hristomir Stankov - Hendrik Stolze - Denise Tamme - Florian Thianich - Frank Tielboer - Patrick Track - Klaus Trinks - Christoph Unger - Christoph Venker - Mark Vetter - Yoost Voorwold - Michael Wabiszczewicz - Michael Wende - Stephan Wendland - Georg Wiegel - Maurice Wille - Stephan Wimmer - Michael Wirtz - Roman Woschek - Johann Wotschel - Thomas Wright - Paul Zemann - Marc Zillgitt - Andreas Zillmann

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Textredaktion:
Michael Ploog

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-143
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: www. computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 81.215 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 30.6.99 am Kiosk

E3 Los Angeles

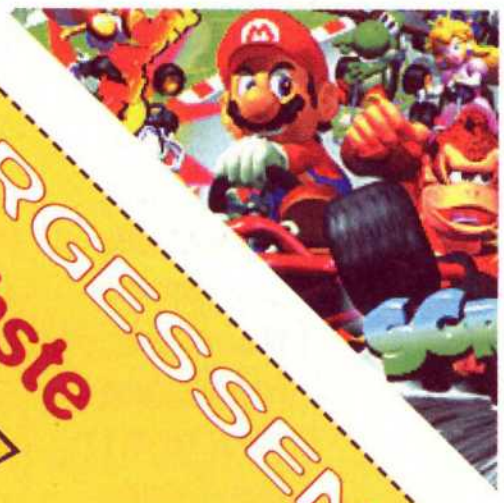
Nachdem der Standort Atlanta von den Besuchern der letztjährigen E3 auf harsche Kritik stieß, wurde die bedeutendste Videospiele-Messe in diesem Jahr nach Los Angeles verlegt. Die N-Zone ist bei diesem wichtigen Event natürlich vor Ort. Wie gut ist Donkey Kong World wirklich? Welche Geheimprojekte wird Nintendo enthüllen? Diesen und weiteren Fragen werden wir in einem umfassenden Messe-Bericht auf den Grund gehen.

Command & Conquer 3D

Im Juli sollen auch N64-Feldherren den Klassiker im Bereich Echtzeitstrategie endlich genießen dürfen. Mit etwas Glück können wir euch in der nächsten Ausgabe schon einen Test anbieten. Ist der neue Grafikstil zeitgemäß? Wie komplex sind die Missionen? Wird Command & Conquer 3D Maßstäbe setzen und dem unterbesetzten Genre neue Impulse vermitteln? Ihr dürft gespannt sein.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Reportage: Top 64
- Im Test: Racing Simulation 2
- Im Test: Superman
- Angespielt: Jet Force Gemini
- Komplettlösung: Beetle Adventure Racing
- Riesenposter



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 30.6.99!

Was wird gespielt bei...

Bernd Reinartz

Bernd Reinartz (31) ist PR-Manager bei Electronic Arts.

1. Was spielen Sie im Augenblick?

Superbike World Championship am PC, Mario Kart 64 und 1080° auf dem N64,Tekken, Cool Boarders III und FIFA 99 auf der PlayStation und ein altes Golfspiel für SNES.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?

Das sind alles hervorragende Competition-Spiele – was macht mehr Spaß, als seinen Kumpel in so einem Spiel zu schlagen.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?

Mario Kart 64, 1080° und FIFA 99.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?

Das Beste an dieser Konsole sind die extrem kurzen Ladezeiten und natürlich die vier eingebauten Joypad-Anschlüsse. Des Weiteren ist der Controller einsame Spitze.

5. Welche 64-Bit – Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

Donkey Kong Country würde ich mir am meisten wünschen, denn dieses Spiel habe ich schon auf dem SNES geliebt und es wäre eine tolle Sache für das N64 – vor allem in 3D.

6. Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?

Meine Leidenschaft begann mit einer Konsole, die nur eine Balkengrafik hatte. Später entdeckte ich die Automaten-Spiele und kam nicht mehr los von Galaga und Space Invaders.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Ich mag sehr gerne Rennspiele und natürlich Sportspiele, die man zu zweit spielen kann. Was ich persönlich nicht mag, sind Rollenspiele, damit kann ich überhaupt nichts anfangen.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?

Ganz klar Mario Kart 64. Was macht das Spaß, seinen Gegner mit der roten Schildkröte abzuschießen oder ihn mit einem Blitz fertig zu machen. Geniales und einfaches Gameplay, das immer den Spaß in den Vordergrund stellt.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Ihr könnt euch schon mal auf Box Champions freuen. Ansonsten bleibt, wie ihr seid, und weiterhin viel Spaß beim Zocken.

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Sammelkarte 85

Tips & Tricks

N-ZONE

Zelda: Ocarina Of Time

WORUM GEHT'S?

Zelda ist der aktuelle Geniestreich von Shigeru Miyamoto und ein absoluter Meilenstein der Videospielindustrie. Das Rollenspiel überzeugt in allen für den Spielspaß relevanten Punkten wie Grafik, Atmosphäre, Sound und Gameplay und sollte in keiner Sammlung fehlen.

Tips

Oberes Stockwerk der Mühle:
Wenn ihr erwachsen seid und den verlängerten Enterhaken habt, geht nach Kakariko auf das Dach, auf dem ein Mann sitzt. Von dort aus zielt ihr mit dem Enterhaken in das untere Fenster der Mühle, bis ein heller Fleck auftaucht. Schießt nun auf diesen Punkt und ihr gelangt in das obere Stockwerk der Mühle, wo ihr ein Huhn findet.

Scherz der Programmierer:
Legt eine Bombe vor die Steine, die die Uhrzeit ansagen. Wenn die Bombe explodiert, muß man kurz warten, bis der Stein anfängt zu blinken (blau-rot), Dann gehen die Steine wie eine Rakete in die Luft. Dieser Trick funktioniert auch mit einer Krabbelmine oder dem Titanhammer.

Dicker Fisch:
Dieser Fischköder ermöglicht es euch, schnell und einfach große Fische zu fangen. Der Köder ist einfach zu finden, nachdem man die Angel von dem Mann im Fischweiher erhalten hat.
Als junger Link befindet er sich bei den Steinen im Wasser in der Nähe der Quelle (wenn man noch nie erwachsen war).

Als erwachsener Link findet man gleich links im Gras an der Wand gegenüber vom Eingang, nahe der Quelle. In der Mitte des Sees – beim versunkenen Ast im Wasser – könnt ihr die größten Fische fangen.

Hühnerjagd:
Wem das Hühnersuchspiel auf der „Lon Lon"-Farm zu schwer ist, für den ist folgender Tip hilfreich: Bevor ihr mit Talon sprecht, nehmt ihr alle Hühner und bringt sie zum Fuß der Treppe. Wirft Talon dann seine Hühner in den Raum, sind nur diese drei Tiere hier. Link braucht sie nur noch hochheben und hat gewonnen.

Statuen-Tricks:
Ihr kennt doch bestimmt diese kleinen runden Statuen, welche die Uhrzeit ansagen. Um einige kleine Animationen zu sehen, legt doch mal eine Bombe daneben, setzt Dins Feuerinferno neben solch einer Statue ein oder schlagt einfach mit dem Stahlhammer drauf. Stellt euch nun neben eine Statue und spielt die Hymne des Sturms. Schaut nun auf die Statue und ihr werdet bemerken, daß ein seltsamer Ball aus ihr herausfliegt. Sammelt diese Kugeln ein und eure Magieanzeige wird restlos aufgefüllt.

Steuerung

- Steuern
- In die Ego-Perspektive wechseln/Mit Navi reden
- Gegenstände einsetzen
- Gegenstände einsetzen
- Gegenstände einsetzen
- Lenken/Beschleunigen/Bremsen
- Aktionen ausführen
- Schwert schwingen
- Aufrufen des Untermenüs
- Z: Zielerfassung/Wechseln der Kameraperspektive
- L: Nicht belegt
- R: Schild zum Schutz halten

Sammelkarte 84

Tips & Tricks

N-ZONE

Rampage 2: Universal Tour

WORUM GEHT'S?

Rampage 2: Universal Tour ist die Neuauflage eines witzigen Oldies, bei dem man mit zahlreichen Monstern ganze Städte dem Erdboden gleichmachen muß.

Cheats

Um die Original-Charaktere freizuschalten, müßt ihr folgende Kombinationen als Paßwort eingeben:

Für George: SM14N

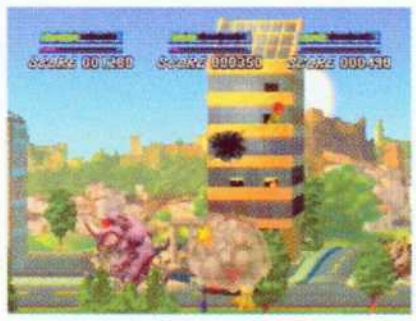
Für Lizzy: S4VRS

Für Ralph: LVPVS

Und noch zwei weitere Wesen könnt ihr mit den folgenden Kombinationen bekommen:

Für ein Alien: B1G4L

Für Myukus: NOT3T



Steuerung

- Steuern
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Tritt
- Sprung
- Schlag
- Spiel pausieren
- Z: Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Spezialangriff

Sammelkarte 87

Tips & Tricks

N-ZONE

Chameleon Twist 2

WORUM GEHT'S?

Chameleon Twist 2 ist ein vergnügliches Jump&Run mit vielen witzigen Ideen und sehr großen Spielstufen.

Cheats:

Andere Hintergrundbilder:
Wenn ihr das Spiel löst, werdet ihr mit neuen Hintergrundbildern belohnt. Speichert nach der Komplettierung des Games auf dem Controller Pak ab. Wenn ihr nun einen Neustart durchführt oder zu einem Optionsbildschirm wechselt, könnt ihr euch an diesen Bildern erfreuen.

Chamäleonkostüme:
Spielt einen beliebigen Level und sammelt dort alle 20 Goldmünzen ein. Wenn ihr den Endgegner bezwingt, werdet ihr mit einem Chamäleonkostüm belohnt. Um diese wechseln zu können, müßt ihr zum Levelauswahlscreen gehen. Drückt dort Start und die neue Options „Costumes" ist zu sehen. Markiert diese, drückt die A-Taste und wählt eure Wunschverkleidung.

Steuerung

- Chamäleon bewegen/Zunge ausrollen
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Kamera verwenden
- Nicht belegt
- Springen
- Zunge ausrollen
- Spiel pausieren
- Z: Zungenstand machen/Sonnenschirm öffnen
- Nicht belegt
- L: Ort anvisieren
- R: Ort anvisieren

Sammelkarte 86

Tips & Tricks

N-ZONE

All-Star Baseball 2000

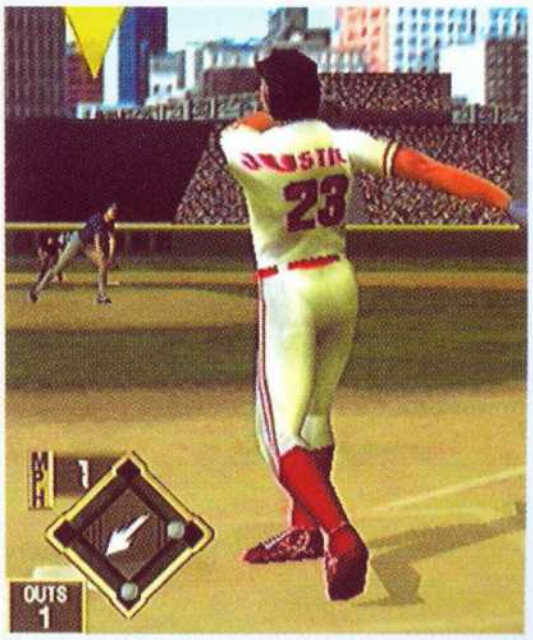
WORUM GEHT'S?

All-Star Baseball 2000 ist die perfekte Verquickung von exquisiter Grafik und hervorragendem Gameplay und setzt neue Maßstäbe im Baseball-Genre.

Cheats:

Gigantischer Homerun:
Wählt als Stadion Jacobs Field und als Mannschaft die Indians.

Gegner kann den Fastball nicht treffen:
Haltet im Arcade-Modus C-unten und A gedrückt, um einen Fastball loszulassen, den der Gegner nicht treffen kann.



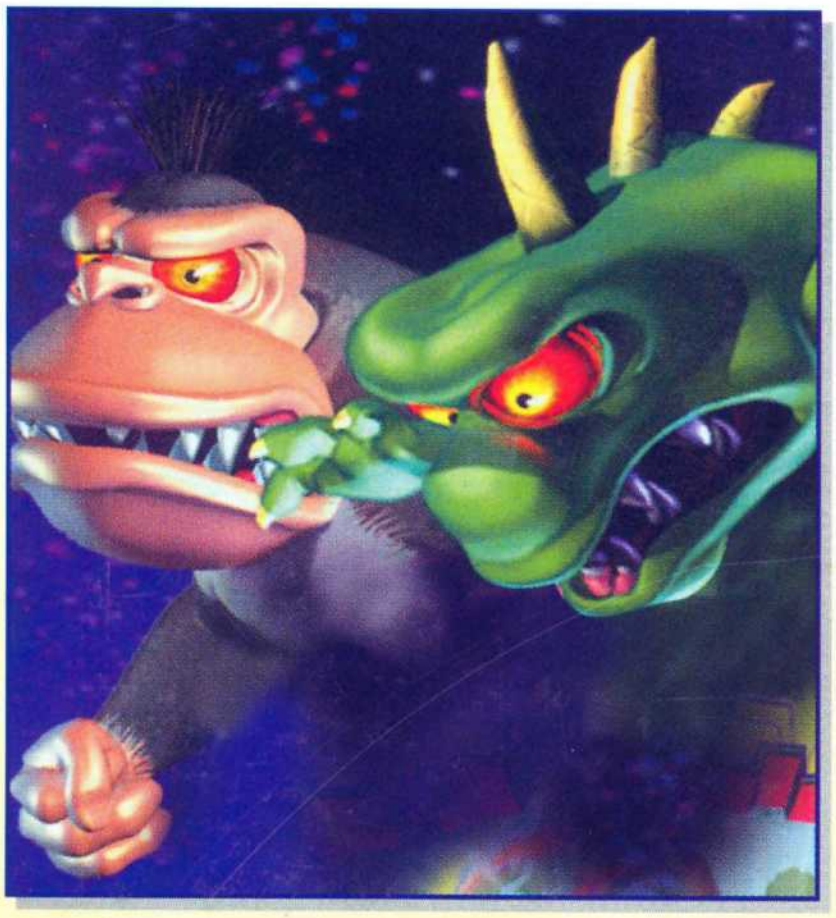
Steuerung

- Schlagziel auf Direktreffer einrichten
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- (in Kombination mit C-unten): Bunt-Power erhöhen
- Handbremse
- Schwung
- Umschalten zwischen Power- und Kontakt-Schwung
- Spiel pausieren
- Z: (in Kombination mit L und einer C-Taste): Steal-Base, auf der sich der Läufer befindet
- Ziel des Schlagmanns bewegen
- L: Erster Baserunner rückt vor
- R: Zurück zur Base

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 84



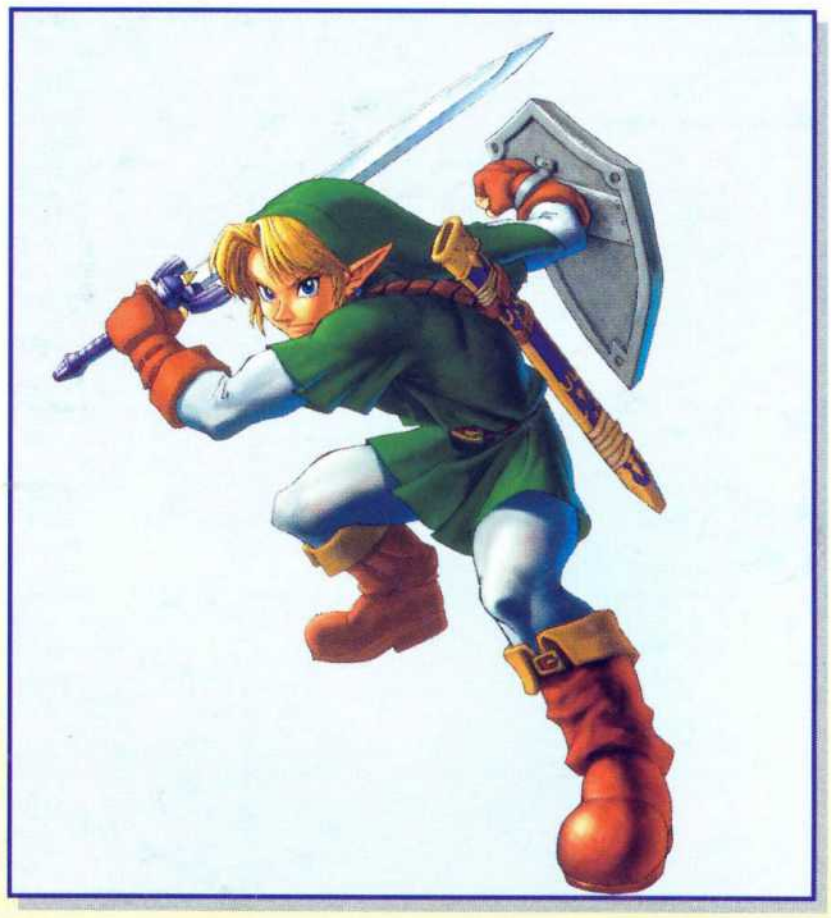
Rampage 2: Universal Tour

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 85



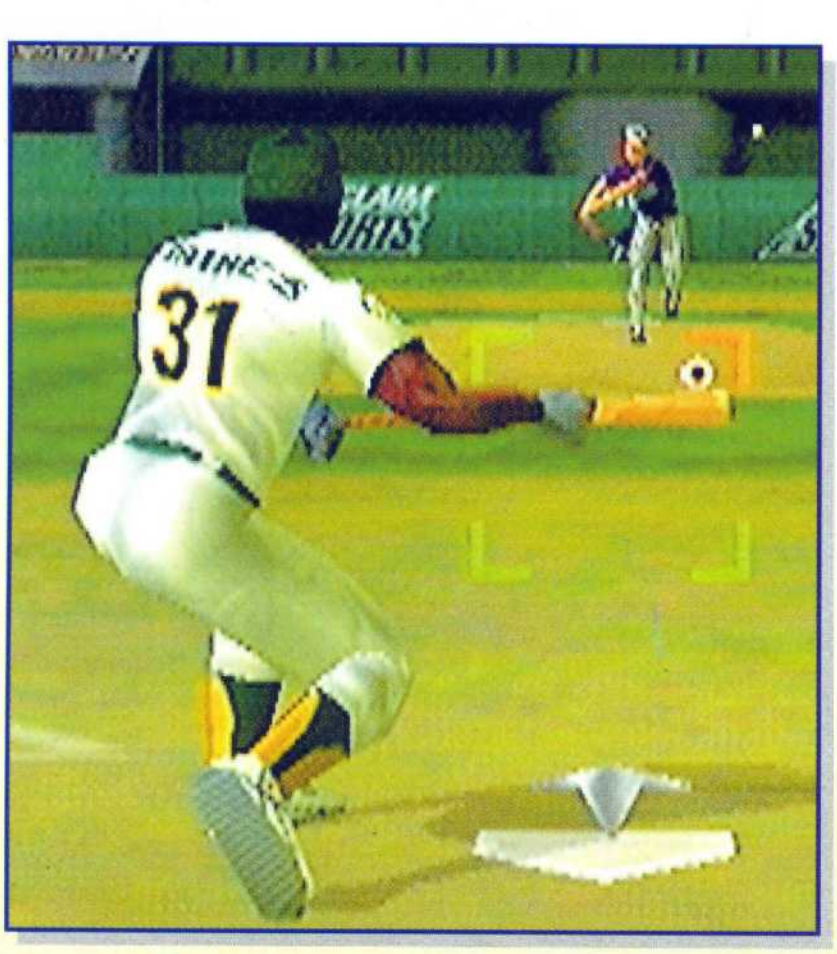
Zelda: Ocarina Of Time

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 86



All-Star Baseball 2000

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 87

Chameleon Twist 2

Nr. 1